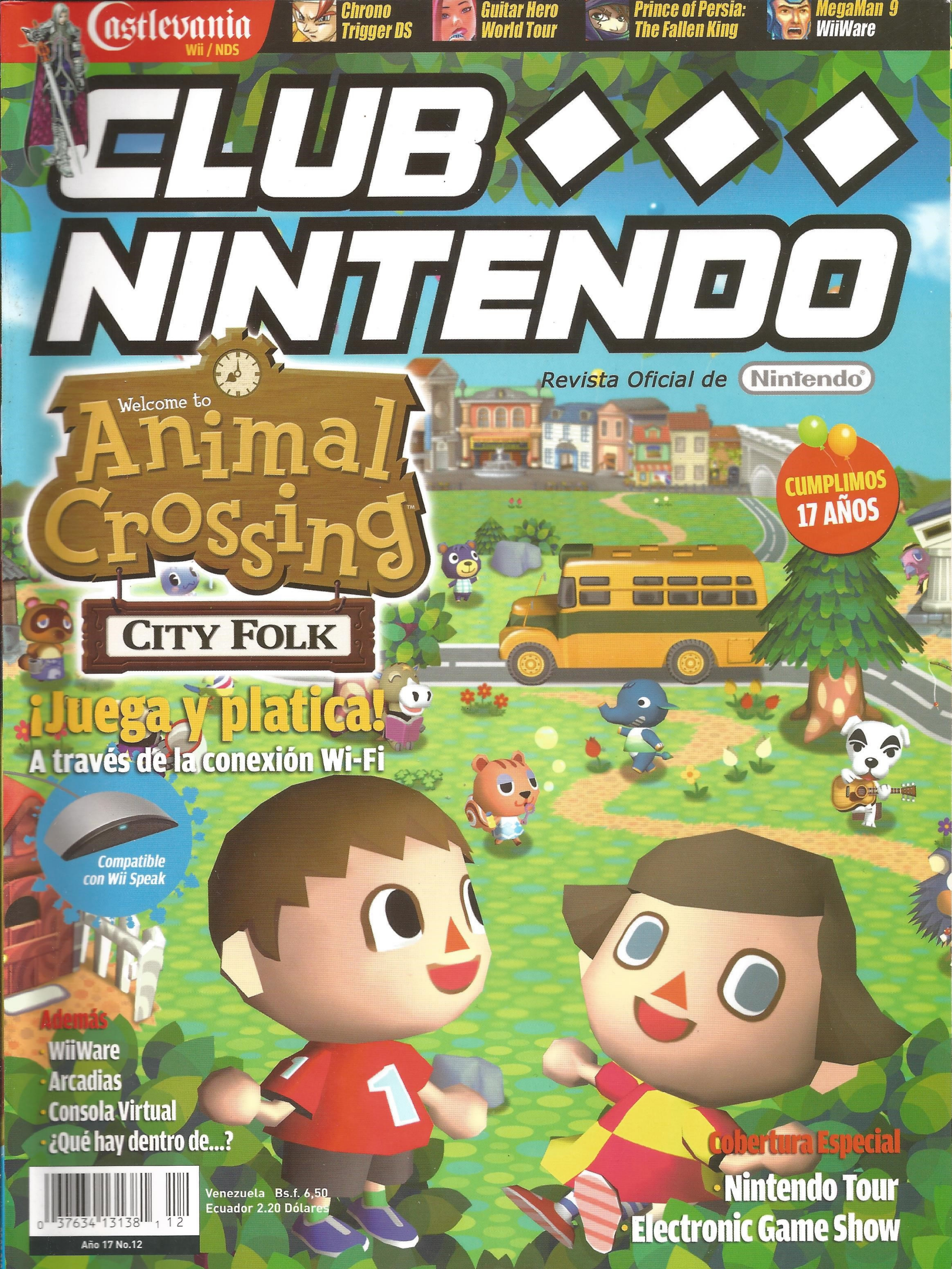

Castlevania
Wii / NDS
Chrono Trigger DS
Guitar Hero World Tour
Prince of Persia: The Fallen King
MegaMan 9 WiiWare
CLUB NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo
Welcome to Animal Crossing
CITY FOLK
CUMPLIMOS 17 AÑOS
¡Juega y platica!
A través de la conexión Wi-Fi
Compatible con Wii Speak
Además
WiiWare
Arcadias
Consola Virtual
¿Qué hay dentro de...?
0 37634 13138 1 12
Año 17 No.12
Venezuela Bs.f. 6,50
Ecuador 2.20 Dólares
Cobertura Especial
Nintendo Tour
Electronic Game Show

SUMARIO

88

93

ESTE MES REVISAMOS

ADEMÁS

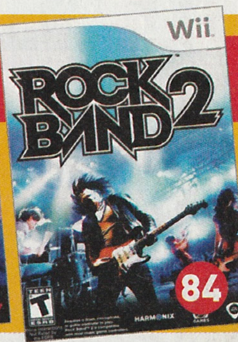


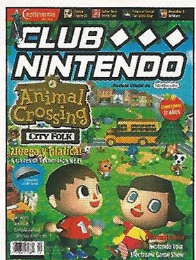
Con la música por dentro

Para cerrar este 2008, te presentamos los títulos musicales más entretenidos para el Wii; hay de todos los tipos y cada uno es excelente en su estilo, pero todos en general te mantendrán reunido con tus cuates mientras sacas al rockero que llevas dentro.









ISSN 1665-7888

Av. Vasco de Quiroga No. 2000,
Edificio E, piso 2,
Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210 México, DF
Tel: 5261 2600
clubnin@clubnintendomx.com

DIRECCIÓN EDITORIAL **José Sierra**, **Gus Rodríguez**

DIRECTOR GENERAL EDITORIAL **Javier Martínez Staines**

DIRECTOR EJECUTIVO **Paco Cuevas Almazán**

EDITORIAL

EDITOR **Antonio Carlos Rodríguez**

INVESTIGACIÓN **Hugo Hernández "Crow"**, **Juan Carlos García "Master"**

COLABORACIÓN **Alejandro Ríos "Panteón"**, **Adrián Moscoso**, **José de Jesús Cabrera**

AGENTES SECRETOS **Axy / Spot**

CORRECCIÓN DE ESTILO **Javier Fernández**

ARTE

DIRECTOR DE ARTE **Francisco Cuevas Ortiz**

DISEÑADOR **Víctor Madrid Reyes**

PRODUCCIÓN

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN MÉXICO **Víctor Hugo Salas Martínez**

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN USA/PUERTO RICO **Miguel Ángel Armendáriz**

GERENTE DE PRODUCCIÓN AMÉRICA DEL SUR **Maximiliano Vivanco**

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN COLOMBIA **María del Pilar Sosa**

ASESOR DE PRODUCCIÓN **Fral Zárraga**

TRÁFICO **Andrés Juárez Cruz**

DIRECTOR GENERAL INTERNACIONAL/VICEPRESIDENTE **Rodrigo Sepúlveda Edwards**

DIRECTOR DE OPERACIONES AMÉRICA DEL SUR **Luis Castro**

GERENTES GENERALES

CENTROAMÉRICA **Carlos Garrido**
COLOMBIA **Marta María Jiménez**
ECUADOR **Hernán Crespo**
VENEZUELA **María Rosa Velandia**
GERENTE GENERAL CHILE **Sra. María Eugenia Goiri**

AREA COMERCIAL

DIRECTOR COMERCIAL USA/PUERTO RICO **Guillermo Plehn**
DIRECTORA DE VENTAS DE PUBLICIDAD USA E INTERNACIONAL **Madelin Bosakewich**
DIRECTOR COMERCIAL ARGENTINA **Adrián de Stefano**
DIRECTOR DE VENTAS DE PUBLICIDAD Y MARKETING PUERTO RICO **Miguel Ángel Chala**
GERENTE DE VENTAS CHILE **Bettina Chiffelle**
JEFE DE VENTAS PERÚ **Carmen Rosa Villanueva**
JEFA NACIONAL DE VENTAS ECUADOR **Cristina Luzón M.**
EJECUTIVA DE VENTAS GUATEMALA **Nidia Beltetón**

FINANZAS

DIRECTOR INTERNACIONAL DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS **Ernesto Cervantes**
DIRECTORA DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS MÉXICO **M. Rosario Sánchez Robles**

MARKETING Y SERVICIOS CREATIVOS

COORDINADORES DE MARKETING MÉXICO **Bertha Garabana**, **Bernardo Ugartechea**
GERENTE DE INTELIGENCIA DE MERCADOS USA/PUERTO RICO **Mariana Toledo**

CIRCULACIÓN

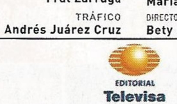
COORDINADORA DE CIRCULACIÓN MÉXICO **Sylvia Cañas**
DIRECTOR DE PUNTO DE VENTA USA/PUERTO RICO **John Jairo Mejía**
GERENTE DE CIRCULACIÓN COLOMBIA **Sergio Díaz**
GERENTE DE CIRCULACIÓN CHILE **Rodrigo Gamboa Espinoza**

CIRCULACIÓN

DIRECTORA DE SUSCRIPCIONES MÉXICO **Isabel Gómez Zendejas**
DIRECTOR DE MERCADEO AL CONSUMIDOR USA/PUERTO RICO **Roberto Ruvalcaba**
GERENTE DE SUSCRIPCIONES USA/PUERTO RICO **Nilda Gómez**
GERENTE DE SUSCRIPCIONES CHILE **Patricia Rosales**

LICENCIAS

Good Housekeeping
VICEPRESIDENTE DE EDICIONES INTERNACIONALES **Kim St. Clair Bodden**
VICEPRESIDENTE DE ESTADOS UNIDOS **Ellen Levine**
DIRECTORA DE REINO UNIDO **Lindsay Nicholson**
DIRECTORA RUSIA **Maria Vinogradova**
DIRECTORA FILIPINAS **Bety Kho**



TELEVISA PUBLISHING INTERACTIVE MEDIA
CEO **Eduardo Michelsen**
EDITORIAL TELEVISA INTERNACIONAL
DIRECTOR GENERAL VICEPRESIDENTE **Rodrigo Sepúlveda**
VICEPRESIDENTE EDITORIAL **Irene Carol**
VICEPRESIDENTE DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS **Sergio Carrera**
VICEPRESIDENTE COMERCIAL MÉXICO **Ricardo López Íñiguez**

CLUB NINTENDO

© **CLUB NINTENDO.** Marca Registrada. Año 17 N° 12. Fecha de publicación: Diciembre 2008. Revista mensual, editada y publicada por **EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.,** Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Alvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00, por contrato celebrado con **NINTENDO OF AMERICA, INC.** Editor responsable: Irene Carol. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2006-052913244600-102, de fecha 08 de mayo de 2008, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420, de fecha 27 de marzo de 1992; Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente N° 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-95-00. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 55-91-14-00. Impresa en: Productora, Comercializadora y Editora de Libros, S.A. de C.V., Pascual Orozco N° 51, Col. Iztacalco, México D.F. Tels. 55-90-27-03 y 55-90-27-07. **EDITORIAL TELEVISA S.A. DE C.V.** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. **VENTAS DE PUBLICIDAD:** Vicepresidente de Comercialización: Ricardo López Iñiguez, tel. 52-61-26-03. **ATENCIÓN A CLIENTES:** zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33. Prohibida su reproducción parcial o total.

INFORMACIÓN SOBRE VENTAS: **ARGENTINA**: Editorial Televisa Argentina, S.A., Av. Paseo Colón No. 275 Piso 10 (C1063ACC) Buenos Aires, Argentina. Tel. (5411) 4000-8300. Fax: (5411) 4000-8300.. Editor Responsable: Roxana Moriello. Gerente Comercial: Adrián de Stefano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y Cía, S.A., Moreno No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución interior: Distribuidora de Revistas Bertrán, S.A.C., Av. Vélez Sarsfield 1950 (1285). Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364. • **COLOMBIA**: Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 74 No. 6 – 65, Barrio Los Rosales, Bogotá, Colombia. Tel. (571) 376-6060. Fax: (571) 376-6060 ext. 1119. Ventas de Publicidad: Tel: (571) 376-6060; Fax: (571) 376-6060 ext. 1199. Suscripciones: Tel: (571) 404-9032 en Bogotá, Colombia; línea gratuita para el resto del país 01 8000 119 315; Fax: (571) 401-2253; suscripciones@editorialtelevisaco.com. • **CHILE**: Editorial Televisa Chile, S.A., Rosario Norte 555, piso 18, Las Condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 595-5000. Fax (562) 595-5000 ext 6930. . Distribuidor: ALFA S.A., Hnos. Carrera Pinto No. 159, Parque Industrial Los Libertadores, Carretera General San Martín N° 16500, Comuna de Colina, Santiago, Chile. Flete Aéreo: $100.00. Regiones: I, II, XI y XII. Suscripciones: Tel: (562) 595-5070; Fax: (562) 596 69 40; suscripciones@televisa.cl; www.televisa.cl. • **ECUADOR**: Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Rumipamba 706, entre República y Amazonas, Penthouse, Quito, Ecuador. Tel (593) 2-226-2717 y (593) 2-226-2718. • **VENEZUELA**: VeneTel Servicios Publicitarios, S.A.,: Avenida Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas, Venezuela, CP 1060. Tel. (582) 12-953-4985. Fax (582) 12-953-6164. Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.

Impreso en Colombia por Quebecor World Bogotá S.A.

EDITORIAL

AÑO XVII No. 12 DICIEMBRE 2008



¡Un diciembre más a la cuenta! ¡Ya son 17 años de Club Nintendo! En 1991 iniciamos un proyecto que se llama Club Nintendo, pues sabíamos que a los videojugadores -incluyéndonos- nos hacía falta un espacio en dónde consultar las noticias e información sobre el mundo de Nintendo y por eso fue que decidimos embarcarnos en esta increíble y divertida labor. Nos da gusto que sigamos en tus manos, así como también nos emociona el darle la bienvenida a nuevos lectores a esta comunidad que, sin duda, va creciendo y agregando nuevas experiencias de juego con las consolas y videojuegos actuales. Para el 2009 tendremos la nueva cara del Nintendo DS (DSi), que contará con todas las bondades imaginables y más, abriendo la posibilidad creativa para los desarrolladores, y transformando al portátil en todo un coloso multimedia que cabrá en tu bolsillo.

En cuanto a juegos, el próximo año será un suceso, pues en el *Summit* de San Francisco solamente se vieron algunos de los títulos importantes que cerrarían el 2008 y abrirían el 2009; pero claro, hay muchas sorpresas que aún no se revelan y ya vimos que no necesariamente se tiene que esperar a un E3, pues Nintendo nos da la buena nota cuando menos lo esperamos. No olvides que en esta misma edición te presentaremos el reporte del *Electronic Game Show* 2008, el cual proyectó un rostro más austero en expositores, pero continuó con el estilo que lo caracteriza; además, te platicaremos sobre cómo se puso el Nintendo Tour de Monterrey, en donde estuvimos presentes para saludar a toda la comunidad de la revista.

Para terminar, en este número te preparamos diversos reportajes sobre los títulos musicales, de entre los que destacan **Wii Music** y **Guitar Hero World Tour**, así como una reseña sobre ambos títulos de **Castlevania** para Nintendo (**Order of Ecclesia** y **Judgment**), que serán todo un suceso para este fin de temporada; por supuesto, encontrarás las secciones clásicas que no pueden faltar, así que ponte cómodo porque la última edición de este año está por comenzar.





EDITORIAL
Televisa
COLOMBIA
REBELDE
La Revista Oficial
GUAPÉRRIMA
Anahí
Backstage y superpósters
Inalcanzable
PONCHO
Todo sobre su próxima peli
Hilary Duff
¡CONQUISTA MÉXICO!
CALENDARIO 2008
¡CON LAS + estrellas + COOL!
Kudai, Moderatto, Belinda, Simple Plan y muchos más
REBELDE
La Revista Oficial
Mayte
Del sueño a la realidad
La última entrevista con Sin Bandera
ALIZEE
LA FRANCESA + SEXY
ZOÉ
¡UCKER! TE INVITA A VOLAR
Supertest
DESCUBRE TU PERSONALIDAD
ISSN: 1900-7299
REBELDE
La Revista Oficial
NO TE PIERDAS NADA
DE TUS ESTRELLAS FAVORITAS
BÚSCALA EN TODOS LOS PUNTOS DE VENTA

La imagen

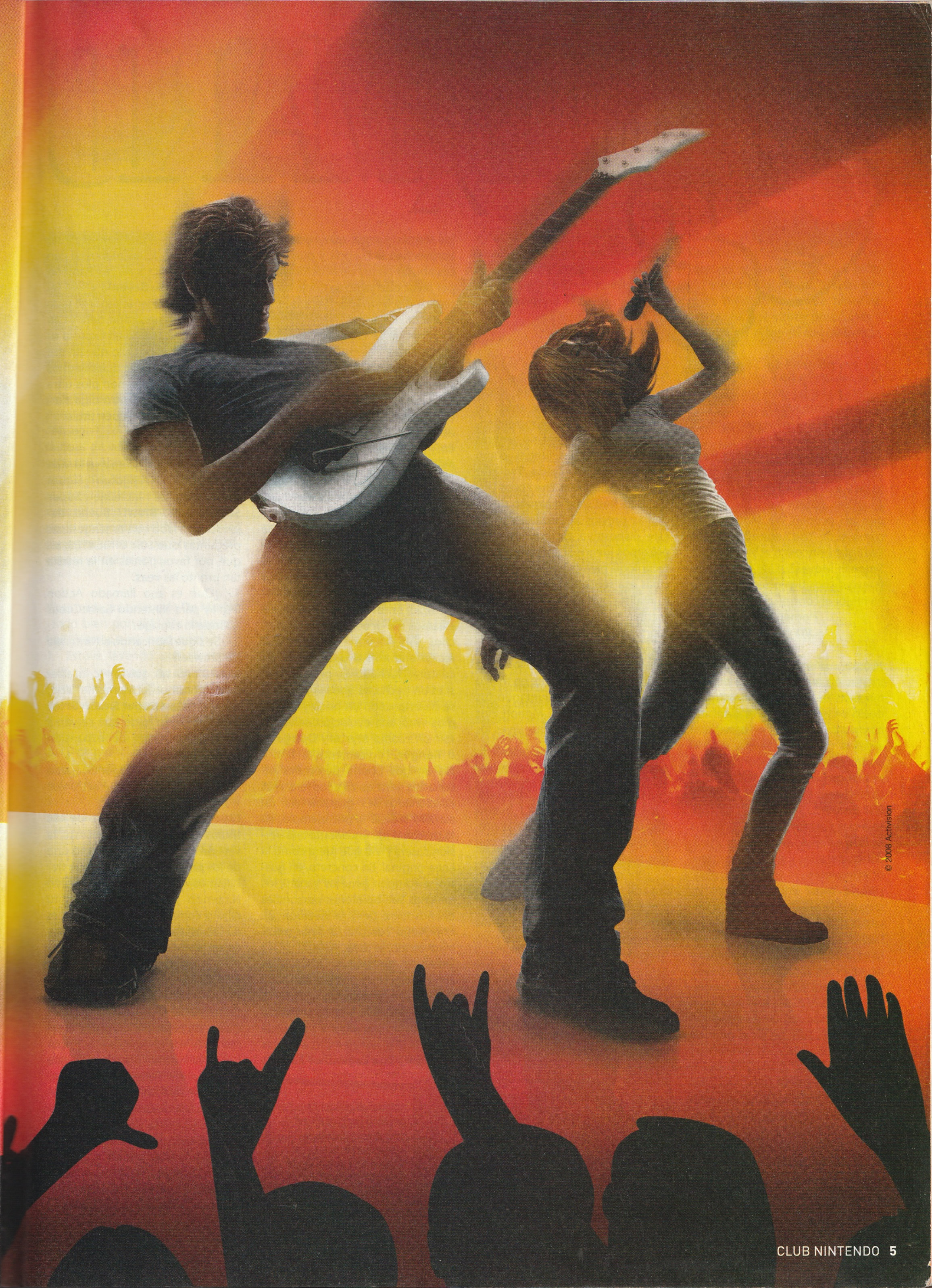
GUITAR HERO® WORLD TOUR

Llegó el momento que tanto esperabas, múltiples instrumentos formarán parte de tu banda y, sobre todo, una enorme *playlist* de canciones que podrás interpretar y dominar, pero si lo que quieres es que el mundo conozca tu talento, podrás crear tus canciones y compartirlas con el mundo a través de la conexión Wi-Fi de Nintendo para que cualquier persona del mundo tenga acceso a rolas tanto clásicas del rock, como lo nuevo propuesto por los fans. Si quieres conocer todos los detalles de este extraordinario título de Activision, checa la...

...Página 66






© 2008 Activision



¡Qué tal, gente de Club Nintendo! Bueno, yo tengo unas dudas sobre el nuevo Nintendo DS.
1.- ¿Al DSi le sirven los juegos de DS Lite (actual) de América?
2.- ¿Cómo jugaremos **Guitar Hero World Tour** (ya que no tiene puerto de Game Boy Advance)?
3.- ¿Qué pasará con los juegos que no ocupan Wii Motion Plus, como el de **The Legend of Zelda Twilight Princess** o el **Wario Ware Smooth Moves**? ¿Si le pongo este nuevo dispositivo o sensor, funciona mejor el control?

Hernán Iriarte Carrasco
Vía correo electrónico

¿Cómo estás, Hernán? Efectivamente, no tendrás ningún problema para usar los juegos actuales de DS en el DSi, repito, es el mismo *hardware* pero se le agregaron detalles como la cámara, la cual podría utilizarse en algunos de los próximos juegos que serían –probablemente– exclusivos para el DSi. Recuerda que no es una consola que sustituya al NDS, sino una opción alterna con mejores cualidades, pero los juegos se mantendrán vigentes.
¿**World Tour**? Imposible, pero yo creo que te refieres a **On Tour** o **Decades** que sí son para Nintendo DS tradicional o Lite. Hasta el momento es la duda que nos ha invadido y no sabemos si Activision ya pensó en algo para solucionar el problema con el *slot* (GBA) que falta en el DSi; quizá saquen un adaptador o algo similar, aunque en el peor de los casos, las primeras dos versiones de **Guitar Hero** para DS no serían compatibles con el DSi y en lo sucesivo ya harán algo diseñado con las opciones y características dedicadas al DSi, que incluso pudiera tener retrocompatibilidad con Lite y clásico. Así que no te deshagas tan pronto de tu actual portátil... espera a que te demos más información al respecto en los próximos números de Club Nintendo.
¿Qué pasará? Realmente nada, como su desarrollo fue antes de la nueva tecnología de movimiento, todo quedará igual, no sentirás cambio alguno en juegos como **The Legend of Zelda Twilight Princess**, **Star Wars The Force Unleashed**, **RedSteel** o alguno de los demás previos al lanzamiento de este dispositivo, sin embargo, los próximos juegos sí aplicarán dicha tecnología para que realmente percibas esa sensación de movimiento realista que es tal cual como se escribió y comentó hace tiempo. Afortunadamente, este accesorio vendrá como obsequio en la compra de **Wii Sports Resort**, que saldrá aproximadamente en marzo del 2009, así que ve juntando tus billetes porque el Wii Motion Plus cambiará la forma en que vives los juegos en el Wii.

¡Hola, amigos de Club Nintendo! ¿Qué hay de nuevo, doc? Bueno, sólo pasaba para hacerte unas preguntillas que la verdad mes con mes suelo tener.
1.- ¿Por qué Panteón cree que todos son tan viejos como él y piensa que todos hemos jugado absolutamente todas las versiones de los juegos que han salido, por ejemplo "**Pokémon**"? Conozco a muchísima gente que sólo ha jugado **Pokémon Pearl** o **Diamond** y esperan con ansia la próxima entrega, y no entiendo por qué cada que sale un título de la saga principal se queja tanto. Sí, está bien que se queje de los demás juegos que nada más aprovechan la licencia y que a veces abusan, estoy de acuerdo, pero por favor, que ya no se queje tanto, parece disco rayado. ¿Será que ya le afectan los años?
2.- ¿Por qué en ocasiones le echan tantas flores a ciertos juegos cuando los revisan si la verdad son basura y ustedes lo saben? En genaral, la revista está perfecta y me encanta; por algo la compro mes con mes desde hace un buen rato. Me despido, y porfa, respóndame. No hagan más larga mi agonía.

Eduardo Campos
Vía correo electrónico

Cada uno de los miembros de nuestro H. Consejo Editorial tienen sus gustos particulares y ello se refleja en las opiniones o *rankings* que ves al final de cada *review*. Por ejemplo, en el caso de **Pokémon**, estamos de acuerdo en que muchos son nuevos jugadores que recién entraron al universo de las criaturas luchadoras, pero lo que sí es un hecho, es que la franquicia se ha estancado un poco y no hemos visto una evolución, salvo los *spin offs* como **Mystery Dungeon** o **Ranger**. Lógicamente, a ti o a tus amigos podría parecerles innovador, pero quizá a los fans más apasionados les gustaría ver un cambio radical o, por ejemplo, en lo personal me encantaría una versión casera (Wii) que fuera como la línea original. En concreto, en gustos se rompen géneros y claro, los *rankings* son opiniones personales de nosotros, pero la decisión de qué juego comprar o dejar pasar inadvertido, es tuya.
Tratamos de evaluar los juegos con todo el rigor posible, con toda objetividad y dejando aparte la subjetividad que puede provocar el fanatismo por alguna franquicia en particular, por ejemplo, a Master le encanta **The Legend of Zelda**, a Crow ponle un **Final Fantasy** y no se lo quitarás de las manos ni con descargas eléctricas; a Panteón dale uno de **Castlevania** y será feliz. Así que las reseñas tendrán toda la objetividad necesaria, pero ya en los *rankings*, cada quien expresa su perspectiva; es por ello que en ese breve espacio puede que mientras uno opine que es el non plus ultra de los videojuegos, otro diga simplemente que es un buen título.

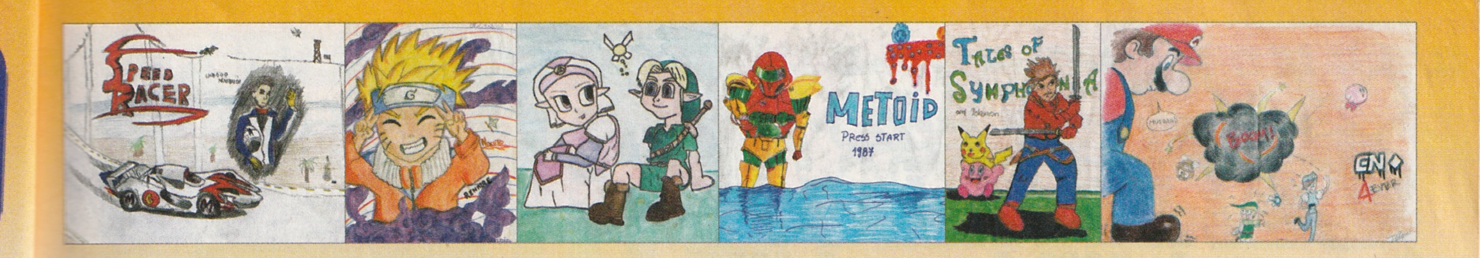


La tecnología que hace más sensible el control del Wii será compatible con los próximos juegos para dicha consola; uno de los primeros será **Wii Sports Resort**, que ya pudiste apreciar en nuestro reporte del E3.

¿Qué onda, doc? ¿Cómo va la vida en el Mushroom Kingdom? ¿Sigues disfrutando el increíble **Super Smash Bros. Brawl**? Bueno, dejando a un lado eso, te tengo unas preguntas que son URGENTES, así que, por favor, ponlas en la revista tan pronto las veas.
1.- ¿Qué es eso llamado Action Replay para Nintendo GameCube? ¿Dónde lo consigo?
2.- ¿Se sigue fabricando el Nintendo DS Browser?
3.- La última vez que te escribí aclaraste mi rumor (obviamente falso) sobre el nuevo **Super Smash Bros.**, pero ¿es cierto lo de que se van a estrenar paquetes de expansión para el **Brawl**?

Édgar Guajardo
Vía correo electrónico

Claro, **Smash Bros.** es uno de mis títulos favoritos y, por supuesto, la versión **Brawl** continúa como uno de los predilectos para los que trabajamos en la redacción de Club Nintendo y supongo que en tu casa o con tus amigos también es de los infaltables. El Action Replay es un software para las consolas caseras o portátiles que te da la opción de agregar *cheats* o códigos a tus juegos, muy similar al antiguo Game Genie o al Game Shark. Las claves las bajas de Internet y algunas otras –de los juegos más populares– ya las trae incluidas. ¿Dónde conseguirlo? Para GameCube yo creo que será un poco difícil porque se trata de una consola de generación pasada, pero si te animas por uno para tu Nintendo DS o Wii, seguro lo encuentras en las tiendas de videojuegos.
El Nintendo DS Browser sí se sigue fabricando en sus dos versiones,





DOFUS es un juego de rol masivo por Internet y su secuela conocida como Arena también es para PC; por ahora no hay datos sobre una adaptación a Nintendo DS o Wii, pero si nos enteramos de algo, seremos los primeros en decirlo.

para Nintendo DS tradicional y Lite, pero es un poco complicado de conseguir. Lo podrás encontrar en tiendas de venta por Internet o de subastas. Ahora bien, recuerda que el próximo Nintendo DSi ya contará con la opción de navegación sin necesidad de accesorios, así que si no lo encuentras el NDS Browser, mejor ve juntando para tu DSi, realmente valdrá la pena.

¡Qué onda, mi estimado **Dr. Mario**!, ¿todo bien por allá? Me saludas a **Link**. Vamos a mis preguntas:
1.- Estuve leyendo que Nintendo sacó la sucesora de la consola Nintendo DS, la DSi; ¿es verdad o mentira?; si es cierto, ¿cuándo llegaría por aquí y qué diferencia va a tener con la DS actual?
2.- ¿Por qué Capcom no sacará la nueva versión de su franquicia **Resident Evil** en el Wii de Nintendo?
3.- ¿Ya salió el juego **The Legend of Zelda Majoras Mask** en la Consola Virtual? Si no es así, ¿cuándo lo tendremos disponible? Es que quiero saberlo porque soy gran fan de **Zelda** y sólo me falta ese título por terminar.

Óscar Alejandro Ávila
Vía correo electrónico

¿Qué tal, Oscar? Estás en lo correcto, tal como lo describimos en la nota de último momento del número pasado, Nintendo dio una maravillosa sorpresa (post-E3) en su sede en San Francisco. Entre numerosas sorpresas de próximos lanzamientos para el Wii y Nintendo DS, una fue la más asombrosa; el DS tal como lo conocemos será modificado para lograr una plataforma mucho más completa en cuanto a funciones, pues se le agregará una cámara digital, ranura para tarjetas SD, navegador de Internet, así como una pantalla más grande en una consola aún más pequeña. Claro, esto no quiere decir que el DS tradicional y el Lite queden obsoletos, pues seguirán funcionando porque la base de los juegos será la misma, es decir, sólo le fueron modificadas opciones y elementos que hacen del nuevo modelo una estación multimedia a mayor dimensión. Como es costumbre, los japoneses ya lo encuentran hasta en la tienda de la esquina, mientras que en América debemos esperar hasta el próximo año. Pronto te traeremos más noticias y datos sobre esta tercera edición del Nintendo DS.
Por desgracia, la quinta entrega de **Resident Evil** fue planeada desde el inicio para una plataforma ajena a Nintendo, y por tanto, Capcom ha mencionado en múltiples ocasiones que no habrá un *port* para Wii; sin embargo, se han empeñado en realizar reediciones de las historias anteriores o un compendio con un enfoque y *gameplay* distintos, como en **Umbrella Chronicles**. Esperemos que pronto nos sorprendan con una historia original para Wii.
Majoras Mask aún no está disponible para descargarse a través de la Consola Virtual, pero ten por seguro que en los próximos meses ya lo tendrás, pues Nintendo ha puesto ya gran parte de sus éxitos y el que mencionas es uno de los ausentes que todos los fans de **The Legend of Zelda** esperamos.

¡Hola, **Dr. Mario** y colaboradores de Club Nintendo! Esta es la primera vez que escribo a su correo. Navegando por la Internet encontré un sito web que decía que iban a lanzar un juego para la portátil (Nintendo DS) llamado **DOFUS** (MMORPG), juego de rol multijugador masivo online, pero si es verdad lo que he leído, ¿para cuándo sería la fecha de salida?; ¿sólo va a ser para Nintendo DS o también para el Wii? Y otra cosa, ¿qué noticias nos tienen sobre un nuevo juego de **The Legend of Zelda** para Wii?

Edgar Iván Venegas
Vía correo electrónico

Para los que no lo ubiquen, Dofus es un RPG masivo que se hizo popular en Internet para las plataformas Macintosh y PC. El formato era basado en flash de Macromedia y concentra diversas razas y oficios que te ofrecen una alta variedad para elegir a tu personaje. Para este año, luego de que se creara fama llega una secuela llamada Dufus Arena, pero nuevamente se queda en la PC. Para Nintendo DS no se ha mencionado nada, de hecho, ni la misma casa desarrolladora o comercializadora (Ankama Games) lo tienen agendado para las plataformas de Nintendo, aunque si su popularidad sigue subiendo como espuma, en un futuro podría llegar a las consolas, tal como ya lo han hecho títulos como **Command and Conquer**, **Age of Empires**, **Spore** o **de Blob**.
En cuanto a un nuevo **The Legend of Zelda**, hemos comentado que Miyamoto sugirió que se estaba trabajando en un nuevo título de dicha franquicia, pero no dijo para cuándo ni para qué plataforma, así que no tenemos mucho de dónde especular, pues bien podría ser para Nintendo DS, Wii o alguna de las próximas que Nintendo planee lanzar en el futuro.

¡Hola, **Dr. Mario**! Quisiera hacerte unas preguntas que me inquietan.
1.- ¿Los zurdos pueden jugar **Guitar Hero on Tour** (Nintendo DS)?, ya que veo imposible jugar este título de otras formas.
2.- La última pregunta pero no menos importante: ¿el juego de **Club Penguin** es sólo de misiones o es como el chat?

Francisco "Kiko"
Vía correo electrónico

Afortunadamente los desarrolladores de videojuegos piensan –en la mayoría de los casos– en ambas posibilidades, tanto zurdos como diestros y claro, **Guitar Hero on Tour** y en sí toda la serie de RedOctane no son la excepción. Dentro del menú de opciones podrás elegir la modalidad que te funcione mejor, así que no te preocupes y disfruta de estos títulos que están en boga.
En cuanto a **Club Penguin**, este curioso juego para Nintendo DS sigue las aventuras de la elite de agentes secretos con su toque particular de diversión, ofreciéndote múltiples misiones en las que participarás como agente encubierto, valiéndote de diversos *gadgets* tipo **James Bond** para cumplir tus objetivos. También podrás conectarte a la red social que comparten los juegos de Disney, ya sea a través del DS o la computadora. Así que se concentra completamente en la acción y aventura para que aproveches tu plataforma portátil.

Llegamos al final de la consulta de este mes. Si tienes sugerencias, preguntas, quejas o necesitas una receta especial, no dudes en escribirme a:
Revista Club Nintendo
Av. Vasco de Quiroga #2000
Edificio E, piso 2
Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210 México, DF
También puedes escribirnos por correo electrónico a:
clubnin@clubnintendomx.com

Síguenos enviando tus dibujos para la sección Galería. Realiza tu mejor esfuerzo para que ganes el reconocimiento del mejor del mes.

Arte en sobre:
Jacques Lapierre; Chile.
Renaire Borjas; Zulia, Venezuela.
Andrea García; Guatemala, Guatemala.
Mauricio Jeraldo; Atacama, Chile.
Alai Lezama; Miranda, Venezuela.
Diego Clavijo; Valparaiso, Chile.

El rombo de la portada
En la sombra del conejo.



TOP 10

Guitar Hero World Tour (Wii)

Renovarse o morir, fue quizá uno de los lemas de RedOctane y Activision para la cuarta entrega de Guitar Hero que, aunque sigue con un sinfín de fans que aclaman la franquicia y su guitarra, ahora la nueva faceta se compone de múltiples instrumentos como lo hiciera por primera ocasión **Rock Band**, por supuesto, **Guitar Hero** ya es toda una institución y tiene la experiencia necesaria para pasar al siguiente nivel y dar la misma sensación de juego en la guitarra que en la batería, bajo o voz. De hecho, podrás tener oportunidad de probar tus habiliades en cada instrumento ya sea en el modo de carrera o a través de Internet, compitiendo contra bandas o usuarios de todo el mundo, además, la opción de descarga de contenidos le da un extra que ya era necesario para Nintendo.





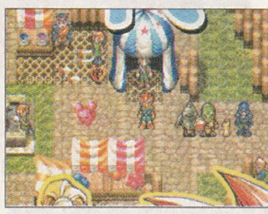
2 Castlevania Judgment (Wii)

Para el Wii sí se consideraba un sueño pensar en uno de estos juegos, pues Konami no había mostrado o tenido intención de proyectar a esta franquicia en una consola portátil desde el Nintendo 64. Para el GameCube no ocurrió nada y en el Wii, a pesar de su temática de control y posibilidades abiertas para emular el giro del látigo, se negaban a producir el juego, sin embargo, recientemente se hizo el anuncio que "siempre sí" habría **Castlevania** para Wii (con las ventas de la consola es un hecho que lo estén tomando tan en serio) y, a diferencia de lo que suponíamos, éste será de peleas, por primera vez en su historia. Checa el artículo completo en esta misma revista.



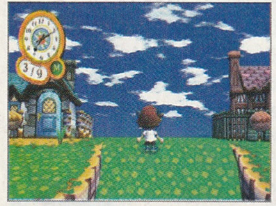
3 Wario Land: Shake it! (Wii)

Desde que apareció **Wario** como contraparte de **Mario**, su carisma lo ha convertido en un suceso estelar de sus propias franquicias y hasta empresario en su afán capitalista de crear microjuegos. Para este fin de año, **Wario** tendrá una nueva aventura al estilo clásico que lo vio nacer, utilizando las ventajas gráficas y de movilidad del Wii y, por supuesto, su talento para saquear las arcas y tesoros de islas perdidas. Se trata de un juego con acción en *scroll* lateral en dos dimensiones, pero combinará varios efectos tridimensionales para lograr una amalgama perfecta entre lo antiguo y lo contemporáneo. **Wario Land Shake It!** es tan divertido y adictivo, como en su momento lo fue **Yoshi's Island**.



4 Chrono Trigger (NDS)

Tal parece que Square Enix conoce bien su mercado y saben perfectamente que sus sagas clásicas se venderán como pan caliente. Como prueba tenemos todos los **Final Fantasy**, que algunos fueron conversiones directas y otros sí tuvieron alteraciones para darles una actualización en gráficos y sonido. Sin embargo, no todo es chocobos y caballeros, también en el SNES apareció **Chrono Trigger**, un estupendo título que se ha considerado como de los mejores RPG de todos los tiempos, tanto por su diseño de personajes con características y argumentos sólidos, como por la historia que te transportará por diversas épocas de nuestro universo.



5 Animal Crossing City Folk (Wii)

Animal Crossing se posiciona como uno de los títulos más fuertes de Nintendo para el fin de año, gracias a su peculiar estilo de juego y las horas que pasas conociendo a tus vecinos. En esta ocasión, se le agregan nuevas opciones de juego basadas en lo que vimos para el Nintendo DS, además, la conexión a Internet te dará acceso para platicar con tus amigos del mundo entero, pero ya no simplemente te limitarás a textos, ahora usarás tu propia voz a través del Wii Speak, un nuevo accesorio que hará la función de micrófono para chatear en vivo. Si te gustan los juegos de exploración y simulación de vida, éste será un candidato fuerte.

6 Kirby Super Star Ultra (NDS)

Si de juegos que nos provoquen flashbacks se trata, **Kirby Super Star** es uno de ellos; aún recordamos –y eso que no estamos viejos- cuando en el Super Nintendo apareció este título que, para nuestro gusto, es el mejor de la pelota rosa (¿o piensas que **Air Ride** le compite?), pues ofrece distintas aventuras en modo de historia, mismas que puedes disfrutar en compañía de uno de tus cuates, además, una serie de minijuegos que le sacarán jugo a tu NDS y, por supuesto a la pantalla doble y al *Stylus*. En fin, se trata de uno de los títulos obligados para tu portátil y estamos seguros que siempre lo traerás a la mano, sin importar si eres un jugador casual o apasionado de Nintendo.

7 LEGO Batman (Wii)

Cuando se trata de buscar el lado divertido de una serie o personaje en particular, volverlos LEGO es una solución práctica y acertada. La tercer franquicia en cuadrarse para los videojuegos es **Batman**, así es, el Caballero de la Noche con todo y su porte sombrío será adaptado al estilo de juego que ya han visto **Star Wars** e **Indiana Jones**. El caos se ha apoderado de Ciudad Gótica, los villanos más terribles escaparon de la prisión de Arkham para recobrar su poderío en las calles. Sólo el hombre murciélago tendrá las habilidades necesarias para capturarlos y contener el desorden que provocaron. Lo mejor es que podrás participar como héroe o villano, en una cantidad de escenas similar para que conozcas a fondo lo que ocurre en la ciudad.

8 Wii Music (Wii)

Miyamoto y su equipo de creativos nos presentan una opción diferente en el concepto de los juegos musicales. Básicamente se trata de una opción familiar para disfrutar de las mejores canciones agregadas en su *playlist* o crear nuevos tonos en conjunto con tus amigos. **Wii Music** no se limita a cuatro instrumentos, de hecho hay tanta variedad que encontrarás marimba, saxofón, trompeta y, por supuesto, guitarra, bajo y batería, entre otros. Pero no creas que llenarás tu clóset de accesorios, pues el juego sólo emula a los instrumentos usando el Wiimote y simulando los movimientos que harías en la realidad. Si quieres más información, checa el artículo que incluimos en esta misma edición.

9 Sonic Chronicles: The Dark Brotherhood (NDS)

Con el paso de los años, hemos visto cómo los juegos de **Sonic** han cambiado para ofrecernos distintas opciones de juego, ya antes se había salido del concepto tradicional de aventura lineal, para dar vida a juegos de pinball o tenis, pero ahora el estilo cambia a formato aventura RPG con **The Dark Brotherhood**, un juego que involucra a varios de los personajes populares de la franquicia de Sega, quienes lucharán en contra de una hermandad misteriosa que atenta contra el mundo, desenvolviendo una extensa historia que podrás seguir en ambas pantallas. Son 11 personajes con los que puedes armar un equipo y utilizar sus técnicas especiales para vencer los retos cotidianos.

10 Spore Creatures (NDS)

En **Spore**, inicias con una mascota virutal a la cual debes cuidar y guiar para que evolucione en algo superior. Diferente –aunque no tanto- a lo visto en **Pokémon** o **Digimon**, aquí no se trata de competencia o de buscar la forma de convertirte en el mejor de los entrenadores; simplemente es usar tu creatividad para producir criaturas, aunque claro, tus personajes sí deberán luchar con sus similares para enfrentar su cruzada por salvar la galaxia. Uno de los elementos clave es la posibilidad de compartir a tus creaciones a través de la conexión Wi-Fi de Nintendo y observar qué es lo que han logrado los otros jugadores. **Spore** ha sido todo un fenómeno en la PC y ahora por primera vez aparece en un sistema portátil.





Imágenes y Tips

Servicio sólo para México

Paquete Tips — CLUB NINTENDO 21111

Suscríbete a nuestros servicios y recibirás durante un mes en tu celular los mejores tips diariamente de diferentes juegos.

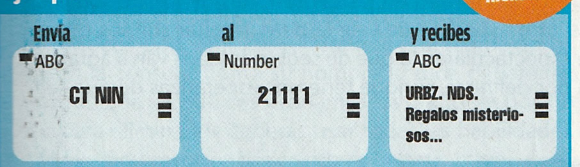
Sigue estas sencillas instrucciones:

1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.

2 Escribe: CT NIN y envíalo al 21111

$50.00 IVA incluido por suscripción mensual.

Ejemplo:



Tip individual — CLUB NINTENDO 61111

Si quieres recibir el servicio para tener los mejores consejos de Club Nintendo y estar siempre informado.

Sigue estas sencillas instrucciones:

1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.

2 Escribe: CT NIN y envíalo al 61111

$6.00 IVA incluido por mensaje.

Ejemplo:

Envía	al	y recibes
ABC CT NIN	Number 61111	ABC Cartoon. Para obtener el trofeo ACME...

Si quieres tener en tu celular las imágenes de Club Nintendo , estos son los pasos a seguir:

1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.

2 Escribe: CT FOTO "clave" y envíalo al 31111



Sólo para celulares GSM con WAP configurado. El formato de las imágenes puede variar ligeramente de acuerdo con el modelo de celular.

Lleva tu logonombre de Club Nintendo en tu celular, estos son los pasos a seguir:

1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.

2 Escribe: CT LOGOCOLOR + "clave" + "tu nombre" y envíalo al 31111

Precio por imagen: $15 con IVA incluido

Sólo celulares GSM con WAP configurado.

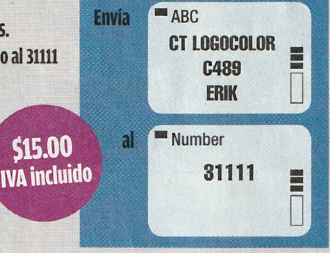
Consulta lista de nombres en:

esmasmovil.com

Aplican restricciones.

$15.00 IVA incluido

Ejemplo





C486



C487



C488



C489



C490



C491



C492



C493

CLUB NINTENDO CARMEN

C494



C495



C496



C497

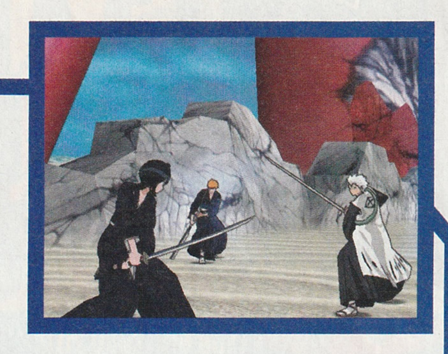
Recibe hasta 4 tips diarios en el modo "PAQUETE TIPS" y un tip en el modo "TIP INDIVIDUAL" de cualquiera de estos títulos:

Bomberman 93 (Consola Virtual)	Bratz: Rock Angelz (GCN)
Mario Golf (Consola Virtual)	Cartoon Network Speedway (GBA)
Open Season (Wii)	Lego Knights (GBA)
GT Pro Series (Wii)	Lucky Luke: Wanted (GBA)
Ratatouille (Wii)	The Sims: Urbz (NDS)

Los mejores tonos de videojuegos. Envía CT REAL + "clave" al 31111

Ejemplo: CT REAL CONGRAT al 31111 Precio por tono real: $ 15 IVA incluido

TONO	CLAVE	TONO	CLAVE
Congratulations	CONGRAT	Secret Level	LEVEL
Mortal Combat	WOMBAT	Start your engines	START1
Game Over	OVER	Try Again	TRY
Highscore	SCORE	Winner	WINNER



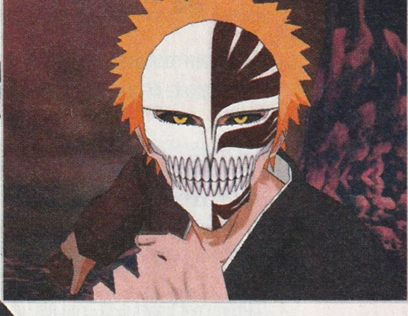
Vuelve a desenvainar tu espada

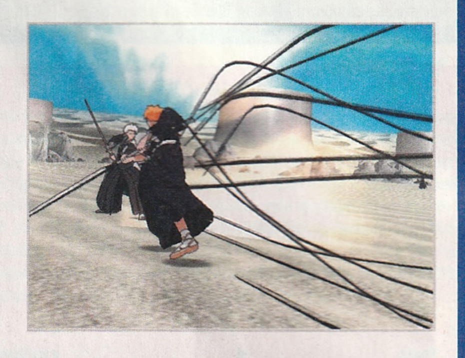
Dentro de las series que se transmiten actualmente en Japón, una de las que mejor respuesta ha tenido desde su aparición hace ya algunos años es **Bleach**, una historia de Shinigamis (dioses de la muerte) bastante interesante, donde el protagonista, **Ishigo**, vive algunas peripecias luego de ser "poseído" por uno de estos seres. El caso de todo esto es que, basándose en su popularidad, Sega lanzó el año pasado un juego de pelea para Wii con los personajes de este anime, que como era de esperarse, tuvo gran respuesta, por lo que ya está desarrollando la secuela.



El nombre que llevará dicho juego será **Bleach: Versus Crusade** y por lo que hemos visto, tomará como base la misma mecánica de la entrega anterior, en la que nuestro Wiimote servirá como espada, ya que al agitarlo, el personaje realizará lo mismo en pantalla; obviamente con los botones tanto del Nunchuk como del remoto lograrás golpes o patadas normales, pero la esencia del juego serán los ataques con las armas blancas.

Gráficamente se nota un progreso, sobre todo en las expresiones de los personajes, que están muy bien trabajadas; otro aspecto que vale la pena resaltar son los movimientos especiales, totalmente espectaculares, lo que de seguro los fans van a agradecer. La fecha de salida está aún por definirse, aunque tenemos esperanzas de que sea antes de mediados de año.





Descubre el verdadero poder de los sueños

En las últimas semanas se han dado a conocer muchos juegos nuevos para Wii, de entre los que más destaca es **Klonoa: Door to Phantomile**, de Namco. Fue una muy agradable sorpresa este anuncio, ya que el personaje no había aparecido antes en un sistema casero de Nintendo, y a decir verdad, todo apunta a que será un gran título de plataformas, género que se ha descuidado un poco a recientes fechas.

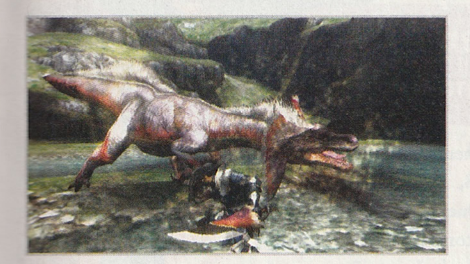
La historia del juego gira alrededor de los sueños y su magia, ya que al parecer, a nuestro personaje principal, **Klonoa**, uno de ellos se le ha vuelto realidad... por desgracia no fue un sueño donde ganara la lotería o algo similar, más bien el de un caos en su reino, por lo que ahora deberá intentar remediar la situación; a final de cuentas, es mejor que nadie sepa lo que soñó.



El juego está totalmente en 3D, con ambientes enormes por recorrer muy bien detallados, pero lo mejor de todo es la estructura, ya que te obligan a saltar, esquivar, atacar, bueno, son niveles realmente demandantes, pero sobre todo divertidos. No sabemos aún qué utilidad tendrá el Wiimote, pero seguramente será para marcar algunos movimientos básicos.



Conviértete en un cazador de monstruos





El mes pasado se realizó una vez más el Tokyo Game Show, en el cual Capcom fue una de las compañías con mejores productos en exhibición, como **Dead Rising** o **Tatsunoko vs Capcom**, pero sin duda uno de los que más llamó la atención fue **Monster Hunter 3**, un juego de acción con elementos de RPG que, por lo que hemos visto, será de los grandes del sistema.

En Japón, la serie **Monster Hunter** ha tenido un éxito abrumador en cierta consola portátil, así que su lanzamiento en sistemas caseros fue muy solicitado por los seguidores, a lo que Capcom respondió anunciando su desarrollo para la plataforma más vendida de esta generación; obviamente nos referimos al Wii. La noticia tomó por sorpresa a propios y extraños, pero dejó muy clara una situación: que lo que busca la compañía es innovar y no ofrecer el mismo producto.



Hasta hace poco sólo habían mostrado fotos de la aventura, pero ahora que hemos podido ver videos, podemos asegurarte que ésta tendrá de los mejores gráficos que hayamos visto en la consola. Como su nombre lo dice, deberemos combatir con varios tipos de monstruos, de los que destacaríamos los dragones por su gran tamaño y variedad de ataques; para eliminarlos deberás usar todas las habilidades de tu personaje con armas así como sus movimientos básicos como saltar o correr.



Capcom no ha dado algún comunicado respecto a su lanzamiento, por lo que podría aparecer en cualquier período del siguiente año, aunque tomando en cuenta lo avanzado que está el proyecto, no dudamos que pronto tengamos información oficial al respecto, ya que se tienen muy altas expectativas hacia este proyecto.

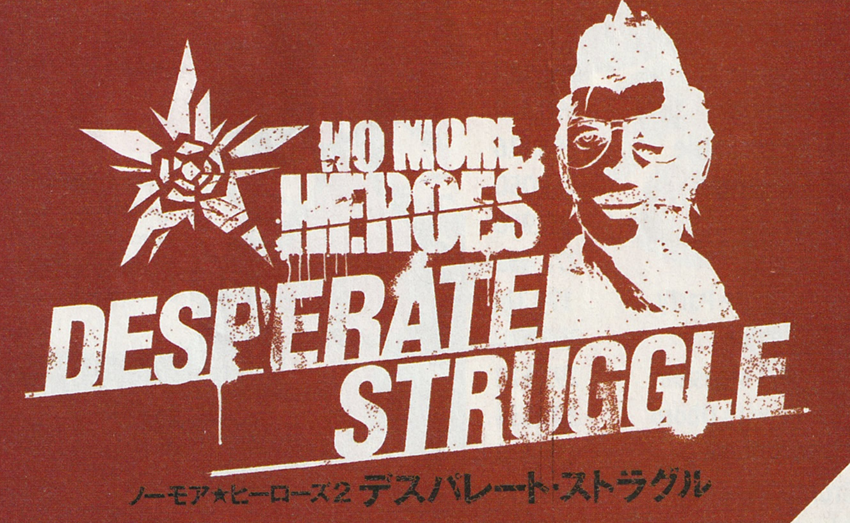


Los héroes siempre son necesarios

De los mejores juegos que nos dejó este 2008 tenemos a **No More Heroes**, de parte del estudio de Suda 51, quien nos demostró una vez más su peculiar visión al realizar un videojuego. En él controlábamos a un Otaku de nombre **Travis**, cuyo sueño es convertirse en el mejor asesino del mundo, para lo cual tuvo que terminar con toda la competencia, claro está, no de manera pacífica.

Pues bien, Grasshopper, el equipo encargado de desarrollarlo, dio a conocer en Japón hace algunas semanas que ya están trabajando en una secuela, de nombre **No More Heroes 2: Desperate Struggle**. De momento no se sabe nada respecto a la historia, pero bien podría tratarse de Travis y su vida como número uno en el ranking de asesinos, ya que se comenta que el hilo argumental será la venganza.

Nos da mucho gusto que aparezca esta secuela, habla de que el público ya no se conforma con las fórmulas de siempre, sino que busca títulos novedosos. En cuanto tengamos la fecha de su lanzamiento te lo haremos saber en este medio.



CN RETOS

¿Están listos para nuevos desafíos? Si su respuesta fue un sí, están en la sección correcta, porque como es costumbre, les mostraremos los logros que han obtenido nuestros lectores, ya sea en retos que hemos publicado anteriormente o que ellos mismos proponen, así que pónganse cómodos, porque les aseguramos que habrá varias sorpresas interesantes.

Yoshi's Story
Nintendo 64 / Consola Virtual

NUEVO RETO

Cuando terminas este juego, aparece un pizarrón donde muestran la cantidad de puntos que hiciste por escena así como la suma total; el reto consiste en que nos mandes tu mejor marcador al acabarlo. Como consejo extra, te podemos decir que si comes sólo un tipo de fruta, los puntos se multiplican.

Custom Robo
Nintendo GameCube

Más vale tarde que nunca, por lo que nuestro amigo Julio Muñoz Campos, de El Salvador, nos ha mandado sus marcas para el juego **Custom Robo** de Cubo, que aunque tiene algunos años de haber salido a la venta, sus modos de juego son sumamente entretenidos. Sus marcas son las siguientes dentro de la opción **Grand Battle**.

Julio Muñoz Campos

Torneo	Marcador
Tea Room	171,670
Holosseum Test	156,506
Flying CPU	208,746
Bogey 2 on 2 Fest	319,082
Police Squad 2 on 2	299,120
Computer Battle	196,932
Park Dance Battle	212,720
Steel Hearts Cup	190,080
Noodle Bowl	190,410
Lab Single Battle	203,816
Lab Handicap	211,050
Lab Bonus	317,950
Tag Battle	272,450
Mira's Battle Party	199,371
Eliza's Room	350,820
Isabella's Mansion	293,670
Playing with Oboro	203,534
Z's Boss Room	154,636
Bronze Handicap	233, 171
Silver Battle Royal	274,170

Super Mario 64 DS
Nintendo DS

Desde hace unos meses este juego, **Super Mario 64 DS,** ha dado muchos retos bastante buenos, como los que te mostramos a continuación, que nos mando Luis Eduardo Loreto Pagua "Luxor", de Mexicali, Baja California.

El primero de ellos es para el minijuego **Wanted**, donde logró empatar el récord de Daniela Cabrera de hace unos números, para lo cual tuvo su Nintendo DS encendido por semanas enteras; consiguió llegar a los 9, 999 puntos.

Luis Eduardo Loreto "Luxor"

Wanted	9,999 puntos
Picture Poker	9,999 puntos

Wario Land: Shake It!
Wii

Terminar este juego no es complicado, pero sí lo es encontrar todos y cada uno de los tesoros escondidos que hay en las escenas, por lo que para este reto, lo que te pedimos es que nos compruebes que lo has terminado con cada uno de estos objetos; si lo consigues, asegurarás tu lugar en esta sección.

NUEVO RETO

Samba de Amigo
Wii

Vamos a comenzar con un reto nuevo en este divertido juego de Sega. Lo que debes hacer, es mandarnos una foto o video con tus mejores marcas en la mayor cantidad de canciones posible, las mejores que recibamos serán publicadas, así que a bailar se ha dicho, no importa la modalidad que elijas.

NUEVO RETO

Vaya que recibimos retos interesantes en esta ocasión, que nos demuestran que nunca debemos conformarnos con nuestros logros, siempre debemos buscar un poco más. Esperamos con ansias tus respuestas a las marcas que te hemos mostrado así como las que quieras proponernos. ¡Feliz Navidad!


NINTENDO DS
Nintendo
START
SELECT
NINTENDO DS™
...es para todos
Nintendo DS es una marca registrada de Nintendo. © 2008 Nintendo.

Log@in



Por Toño Rodríguez

Finalizamos un periodo más en Club Nintendo; estamos cumpliendo 17 años y vamos por más. Para este número decembrino tenemos una recomendación para el Nintendo DS, la presencia de Nintendo en un evento en el que algunos años atrás hubiera sido impensable, la salida paralela del Wii Speak con Animal Crossing: City Folk y una parte del reporte de la asistencia de CN en el Nintendo Tour. Checa los detalles de estas notas de interés.



Pokémon Ranger: Shadows of Almia

Desde el 10 de noviembre los seguidores de la fiebre amarilla pudieron adquirir la nueva entrega de **Pokémon**. Este nuevo título que llega al Nintendo DS nos permite capturar a las criaturas con el *Stylus*; este nuevo método se llama "Capture Styler" y se trata de encerrar en círculos trazados al **Pokémon** elegido en la pantalla táctil. Al completar estas misiones eres recompensado con *power-ups*, los cuales te darán más funciones dentro del juego.

Nintendo, presente en "The Womens Conference"

Durante octubre se llevó a cabo en Long Beach, California. un evento llamado "Conferencia de las Mujeres", cuyo principal objetivo es impulsar e inspirar a las damas a ser las arquitectas del cambio. Esta conferencia tuvo alrededor de 10,000 asistentes. En la imagen podemos ver a Valerie Bertinelli, actriz norteamericana, con Reggie Fils-Aime, presidente de Nintendo de América, y Cammie Dunaway, vicepresidenta ejecutiva de Ventas y Marketing de NOA disfrutando un momento del Wii. Es un hecho que esta consola se ha acercado de manera importante al género femenino en todo el mundo.



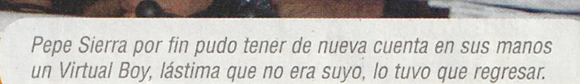


El Wii Speak está listo y arranca la acción con Animal Crossing City Folk

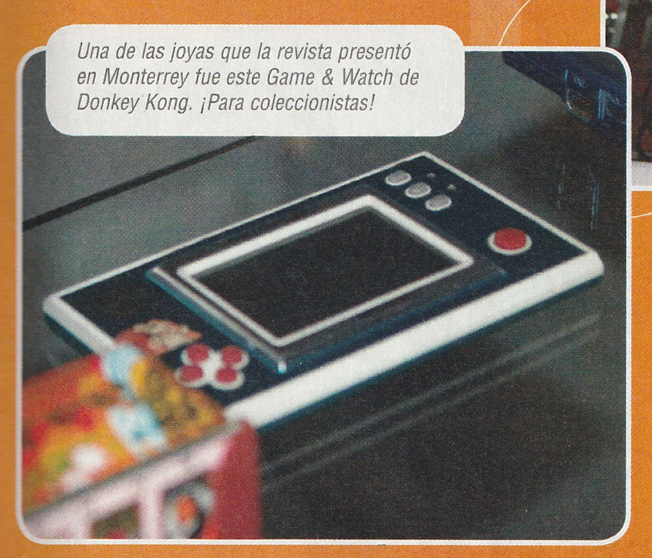
Esta es la presentación de la caja que deberás buscar si deseas completar la experiencia Wi-Fi de **Animal Crossing** en tu Wii. Seguramente ya sabes que este micrófono te permitirá conversar con otras personas que tengan el juego y accesorio, esto mediante la conexión de Nintendo en Internet. Pero eso no es todo, este micrófono que se conecta al Wii nos servirá para otros juegos que tengan la compatibilidad con el accesorio.

Club Nintendo y la evolución de los portátiles en el Nintendo Tour

Cuando se confirmó nuestra presencia en el Nintendo Tour, nos pusimos a pensar en qué sería interesante para presentar u ofrecer a los que nos visitan en nuestro espacio. Una de las ideas fue juntar todas nuestras consolas portátiles que tuviéramos los integrantes de Club Nintendo para mostrar la evolución de estos sistemas de Nintendo; así pues, encontramos cosas bastantes interesantes que cualquier coleccionista de Nintendo desearía tener. A continuación una pequeña galería de los que llevamos al NTour.



Pepe Sierra por fin pudo tener de nueva cuenta en sus manos un Virtual Boy, lástima que no era suyo, lo tuvo que regresar.



Una de las joyas que la revista presentó en Monterrey fue este Game & Watch de Donkey Kong. ¡Para coleccionistas!



Este deck de cartas Hanafuda llamó mucho la atención entre los visitantes.

¿Te acuerdas de la Game Boy Camera y de la Game Boy Printer? ¿O no te tocaron?



Esta es la vitrina del pasado y presente. Desde el primer Game Boy, conocido como "tabique", hasta el Nintendo DS Lite. Para el siguiente año ya añadiremos otro sistema.

"Muchos no conocen el Pokémon Pikachu"

Como puedes ver en las imágenes, hay algunas ediciones especiales de los sistemas como la versión de Pokémon del Game Boy Color, el Game Boy Pocket edición especial de las olimpiadas de Sydney 2000, el Game Boy Micro versión Famicom y el Game Boy Advance SP dedicado al NES. Lo más importante de todos estos sistemas antiguos es que aún funcionan; tal vez algún día tengamos un museo de Club Nintendo con todos los sistemas que ha lanzado "La Gran N".

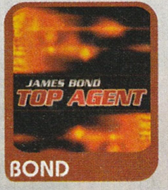




JUEGOS

Envía: CN JUEGO +"clave" al 91111
Ejemplo: CN JUEGO SPIDERMAN2 al 91111

Costo por juego:$30 con IVA incluido.
Tu celular debe ser compatible y tener WAP configurado.



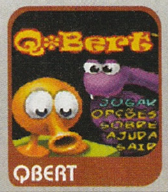






















Costo por mensaje:$6 con IVA incluido.

Tips de la revista

¿Quieres conocer lo último en tips y ser un mejor jugador cada día?

Envía CN NIN al 61111

Trabalenguas

¿Estas dispuesto a repetirlos? Practica y reta a tus amigos.

Envía CN TRABA al 61111

Chistes

Alégrate y alégrale el día a alguien más... ¡Te morirás de risa!.

Envía CN CHISTE al 61111

Bromas

¿Estás aburrido y quieres diversión? Ríete a carcajadas.

Envía CN BROMAS al 61111

Poemas

Recibe los poemas más románticos para conquistar.

Envía CN POEMA al 61111

Curioso

¿Eres de esas personas que quieren comprobar sus conocimientos?

Envía CN CURIOSO al 61111

Destreza

Recibe y contesta preguntas de destreza mental.

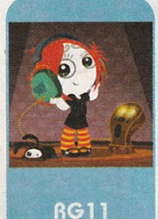
Envía CN DESTREZA al 61111

Preguntas

Recibe preguntas y respuestas que seguro te sorprenderan.

Envía CN PREGUNTAS al 61111









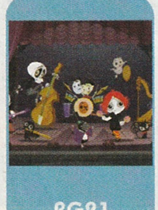




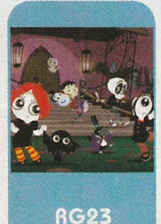

Envía: CN FOTO +"clave" al 31111 Ejemplo: CN FOTO RG12 al 31111

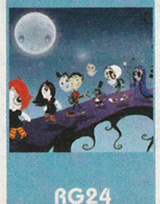
Costo por imagen:$15 con IVA incluido.















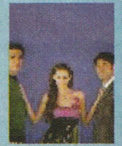
COMBOS

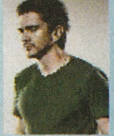
Tono real + Foto

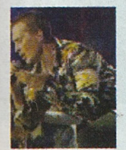
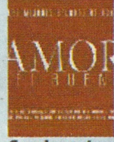










Canción	Artista	Clave
Niña primavera	Kalimba	PRIMAVERA
Gold Digger	Kanye West	GOLD
Amor gitano	Alejandro Fernández	GITANO
Muchacha triste	Súper Reyes	TRISTE
Estos celos	Vicente Fernández	CELOS
Volverte a ver	Juanes	VOLVERTE
Rompe	Daddy Yankee	ROMPE
Esto es lo que es	Jesse & Joy	TONTAS
Todo cambio	Camila	CAMBIO
Cumbia sobre el río	Celso Piña	RIO
Gotas de agua dulce	Juanes	GOTAS
Stronger	Kanye West	STRONGER
Pobre diablo	Emmanuel	POBRE
Caminando hacia atrás	Jumbo	ATRAS
El eco de tu voz	Playa Limbo	ECO
Hoy ya me voy	Kany García	HOYYA

Instrucciones para descargar combo

Envía: CN COMBO +"clave" al 91111

Ejemplo: CN COMBO PRIMAVERA al 91111

Costo por combo:$30 con IVA incluido. Un tono real es un fragmento de la canción.
Tu celular debe ser compatible y tener WAP configurado.

IMÁGENES

Envía: CN FOTO +"clave" al 31111

Ejemplo: CN FOTO CYB2 al 31111

Costo por imagen:$15 con IVA incluido.









CYB8 · CYB11 · CYB13 · CYB2

CYB18 · CYB21 · CYB71 · CYB61 · CYB43

TONOS

Contenido exclusivo para México

LO MÁS NUEVO

Canción / Artista	Clave
Vive y Dejame vivir / Banda Cuisillos	VIVI1
Tu adios no mata / Intocable	NOMATA
A punto de Llorar / Los Rieleros del norte	APUNTO
Si tu te vas / Los temerarios	SITUTEVAS
Lloro por ti / Enrique Iglesias	LLORO
No vuelvo más / Ximena Sariñana	NOVUELVO
I kissed a girl / Katy Perry	KISSES
Labels of love / Fergie	LABELS

SÚPER HITS

Canción / Artista	Clave
Labels of love / Fergie	LABELS
No te quiero nada / Ha-Ash	QUIERONADA
Elevator / Flo-Rida	ELEVATOR
One, two, three, go! / Belanova	123GO
Break the ice / Britney Spears	BREAK
S.O.S. / Jonas Brothers	SOS1
Beat it / Michael Jackson con Fergie	BEAT1
Violet hill / Coldplay	VIOLET
Perdoname / La factoria	PERDONAME3
Pose / Daddy Yankee	POSE
Calabria 2007 / Enor ft Natasha	CALABRIA
Lollipop / Lil Wayne	LOLLIPOP
When I grow up / Pusycat Dolls	GROW
If I never see your face again / Rihanna	FACEAGAIN
Ready, set, go! / Tokio Hotel	READY1
Viva la vida / Cold play	VIVA

¡PURA BANDA!

Canción / Artista	Clave
Sin tu amor / Alacranes musical	SINTUAMOR
La culebra / Banda Machos	CULEBRA
A chillar a otra parte / Grupo Pesado	CHILLAR
A mis enemigos / Valentín Elizalde	ENEMIGOS
La interesada / Lupillo Rivera	INTERESADA
Se ha ido / El trono de México	SEHA
Sobre mis pies / Arrolladora banda El Limón	PIES2
La loca / El trono de México	LOCA1
Adiós gallo de oro / Cadetes	ADIOS3
Un libro nuevo / Cadetes	LIBRO
Raquel / Grupo Peligro	RAQUEL
La gordita / Grupo Peligro	GORDITA
Y tú / Los Valle	YTU
No te me acerques más / Los Valle	NOTE2
Cosquilleo / Cabalgata	COSQUI
Sólo pienso en ti / Cielo Duranguense	ENTI
En la cima del cielo / Cielo Duranguense	CIMA

REGGAETON

Canción / Artista	Clave
Ahora es / Wisin & Yandel	ES
Ella me levantó / Daddy Yankee	LEVANTO
Impacto / Daddy Yankee	IMPACTO
Anda sola / Don Omar	ANDA
Pásame la botella / Match & Daddy	BOTELLA
Mi dulce niña / Kumbia Kings	NANA
Coolo / Pitbull	COOLO
Ven báilalo / Khris y Angel	BAILALO
Dile / Don Omar	DILE
Reggaeton Latino / Don Omar	RAGLATINO
Atrevete te, te / Calle 13	TETE

NICK

Canción / Artista	Clave
Danny Phantom / Nickelodeon	DANNY
Dora la Exploradora / Nickelodeon	DORA
Aventuras en pañales / Nickelodeon	AUG
Bob Esponja / Nickelodeon	BOB
Jimmy Neutrón / Nickelodeon	JIMMY
Hey Arnold / Nickelodeon	ARNOLD

Instrucciones para bajar tonos por tipo de celular

MONOFÓNICO

Envía CN MONO + "la clave de la canción" + "marca de tu celular" al 31111
Ej: CN MONO VIVI1 NOKIA

POLIFÓNICO

Envía CN POLI + "la clave de la canción" al 31111 Ej: CN POLI VIVI1

Tu celular debe tener WAP configurado.
Costo por tono:$15 con IVA incluido.

Wii Consola Virtual

La Consola Virtual mes a mes tiene sorpresas, en esta ocasión ofreciendo verdaderos clásicos que no debes perderte para pasar un gran fin de año en compañía de tus amigos. Esperamos hayas ahorrado tus Wii Points, de no ser así, ve preparando tu carta para Santa o los Reyes Magos.

Mario Golf

Nintendo 64
Wii Points: 1,000

CUANDO EL GOLF SE VOLVIÓ DIVERTIDO

Los juegos de este singular deporte siempre habían sido visto de mala manera, debido a lo aburrido que resultaban, no importaba la plataforma o licenciatario, siempre terminaban en algún cajón como un simple recuerdo, pero eso quedaría en el pasado con la aparición de **Mario Golf** en el Nintendo 64, título que dio vida a un deporte que, al menos en los videojuegos, no la tenía.

El primer acierto de Nintendo con este título, fue omitir nombres de golfistas famosos a nivel mundial, en lugar de eso incluyó a los personajes clásicos de la marca, como **Donkey**, **Peach** y obviamente, **Mario**, que llenaron de color cada uno de los campos del juego. Otro punto clave para su éxito fue la jugabilidad, que dejaba atrás complicados menús para incorporar un sistema de golpeo y puntería con base en dos barras (el cual se repitió en la secuela para Nintendo GameCube), las cuales debíamos ajustar para tener un tiro perfecto, cosa que no era complicada al tener en pantalla todas las indicaciones que necesitábamos; de cualquier manera, podías practicar los tiros para que te volvieras todo un experto en el campo de juego.

Cada uno de los personajes tiene diferentes características que afectan su desempeño en el campo, por ejemplo, en un tiro largo, es más fácil que **Donkey** llegue la pelota a que lo haga **Luigi**, pero este último tiene una mejor puntería en distancias cortas, por lo que debes elegir cuidadosamente a tu golfista.

Tiene una infinidad de modos de juego para que puedas pasar un buen rato, desde tiros a través de aros hasta un juego profesional a lo largo de 18 hoyos, pero sin duda su mejor opción es la que permite competir con hasta cuatro amigos más, ya que deberás estar muy concentrado para impedir que las burlas de tus rivales afecten tus golpes. Es un extraordinario juego, ojalá que pronto se anuncie una nueva versión que aproveche las bondades del control de Wii, seguro que muchos lo esperamos.







Super Turrican 2

Super Nintendo
Wii Points: 800

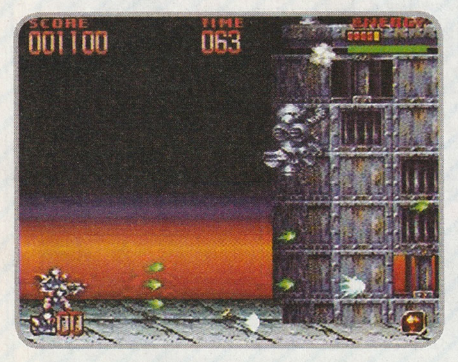
ACCIÓN FRENÉTICA EN TAN SÓLO 16 BITS

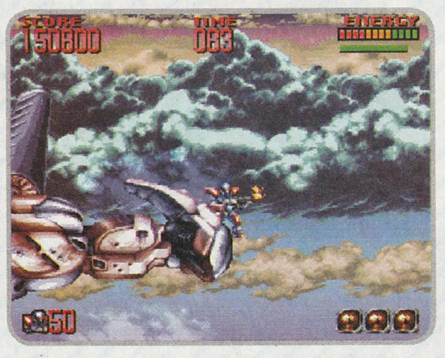
Los juegos de disparos tuvieron un despunte en el Super Nintendo, y para muestra de ello, ya está disponible en la Consola Virtual el legendario **Super Turrican 2** de Factor 5, que toma las bases del primero pero agrega nuevos retos y modalidades que lo hacen un gran exponente, quizá no al nivel de **Contra III**, sin embargo tampoco ha quedado tan lejos de la obra de Konami.

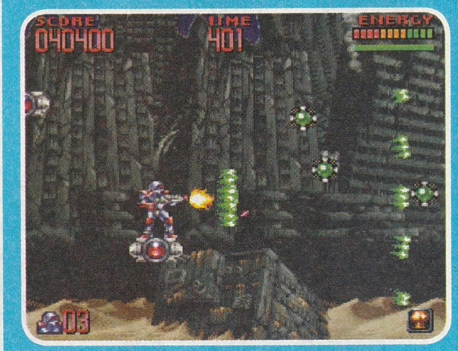
En la historia que se nos plantea, una fuerza maligna está a punto de controlar todo el universo (no se andan con pequeñeces), así que las esperanzas de revertir la situación cada vez son más escasas, sin embargo, existe un sobreviviente de un grupo especial conocido como **United Freedom Forces**, el cual tu representarás, por lo que en tus manos quedará el destino de millones de seres vivos. ¿Podrás con el reto? Para terminarlo necesitas realmente usar toda tu habilidad e instinto, ya que las fases no son para nade sencillas, todas pondrán a prueba tus reflejos, así que prepárate para un desafío como pocas veces has visto.

El juego es de acción en 2D, los niveles están muy bien diseñados, llenos de obstáculos y enemigos, por lo que en ocasiones no sólo tendrás que correr, sino detenerte para enfrentar los peligros y posteriormente continuar con tu objetivo. Los jefes de nivel como es una costumbre, son enormes, pero no te dejes impresionar, sólo estudia su rutina para localizar su punto débil y listo, caerá tan fácil como cualquier enemigo.

Vas a tener diferentes tipos de armas, algunas simples con disparos ilimitados u otras más potentes pero con menor número de municiones, lo que le da un toque de estrategia extra al juego. Realmente te recomendamos **Super Turrican 2**, con el que se completaría la trilogía.







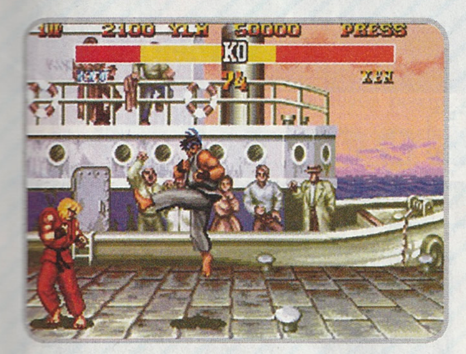
Street Fighter II:
Special Champion Edition

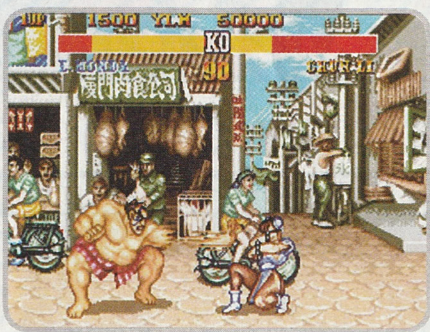
Sega Genesis
Wii Points: 800

UNA BATALLA COMO POCAS VECES SE HA VISTO

El éxito de **Street Fighter II** es innegable. Junto con **Pokémon** es probablemente uno de los más grandes fenómenos que hayamos presenciado en el medio, por lo que su aparición para las plataformas caseras de los años 90´s era una obligación. Lo hizo primero para Super Nintendo, ofreciéndonos una calidad que parecía calca de la Arcadia, lo que le representó unas ventas de ensueño para las compañías involucradas.

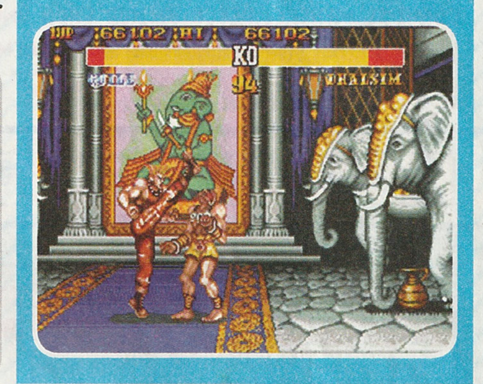
Tuvo que pasar un año para que este juego apareciera en otra plataforma que no fuera el gran SNES, así que en 1993 vio la luz en Sega Genesis. Capcom quiso compensar ese retraso ofreciendo en lugar de la versión **World Warrior** la **Champion Edition**, en la cual ya se podían seleccionar a los cuatro jefes finales, que era una de las peticiones más solicitadas por los jugadores que habían experimentado el juego en los locales de Arcadia, estamos hablando de **Vega**, **Balrog**, **Sagat** y **M. Bison**, quienes estaba disponibles con todos sus movimientos y técnicas especiales.





Otra gran opción es que al igual que sucediera en el SNES con la segunda entrega de la serie, podías elegir si jugabas la versión original o la Hyper Fighting, en esta última todos los personajes contaban con nuevos movimientos o mejoras a los clásicos, por ejemplo, **Chun-Li** puede lanzar un poder parecido al *Hadouken*, mientras que **Ryu** y **Ken** ejecutan su *Hurricane Kick* al momento de saltar, permitiendo así mejores jugadas y combos.

Podrás disfrutar de esta gran obra con el Control Clásico o por el de Nintendo GameCube, ambos con excelente respuesta, no lo pienses mucho, **Street Fighter** es un clásico, si ya tienes los anteriores esta pieza no puede quedar fuera de tu colección, ojalá que pronto logremos completarla con algunos capítulos de la línea **Alfa**, ya que en SNES sólo vimos la segunda parte.



Shining Force II

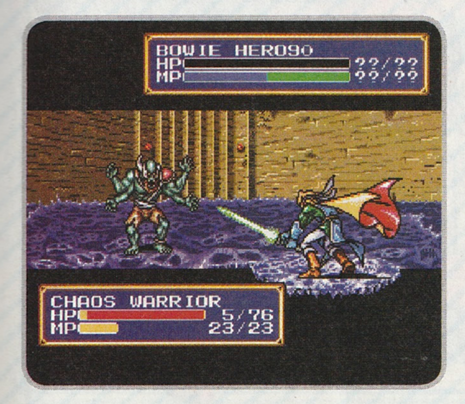
Sega Genesis
Wii Points: 800

UN RESPLANDOR DE CREATIVIDAD

Desde sus inicios, Sega se ha preocupado por ofrecer juegos distintos al resto, como clara muestra tenemos la serie **Phantasy Star**, **Dragon Panzer** o el mismo **Sonic**, sin embargo, debido a la poca colocación que tuvieron sus consolas en el pasado, pocas personas son las que los conocen, como es también el caso de **Shining Force II**, un gran RPG que apareciera para el Sega Genesis en 1994 y que por fin ya está listo para que lo disfrutes en tu Wii por medio de la Consola Virtual.

La historia en verdad es buena: resulta que en una región conocida como Granseal han robado dos joyas de una torre mágica, la cual mantenía el equilibrio en el reino; se tiene la sospecha de que quieren usar esas piedras para traer de nueva cuenta a la vida al malvado emperador **Zeon**. Si crees que las cosas están críticas, agrégale que el rey está enfermo y la princesa secuestrada... todo un caos.

Toda la esperanza de la gente recae en un joven de nombre **Bowie**, quie con la mucha o poca experiencia que posea, deberá encontrar la Holy Sword para recuperar las joyas perdidas y así devolver la paz y tranquilidad a su pueblo, lo cual no será nada sencillo de lograr.



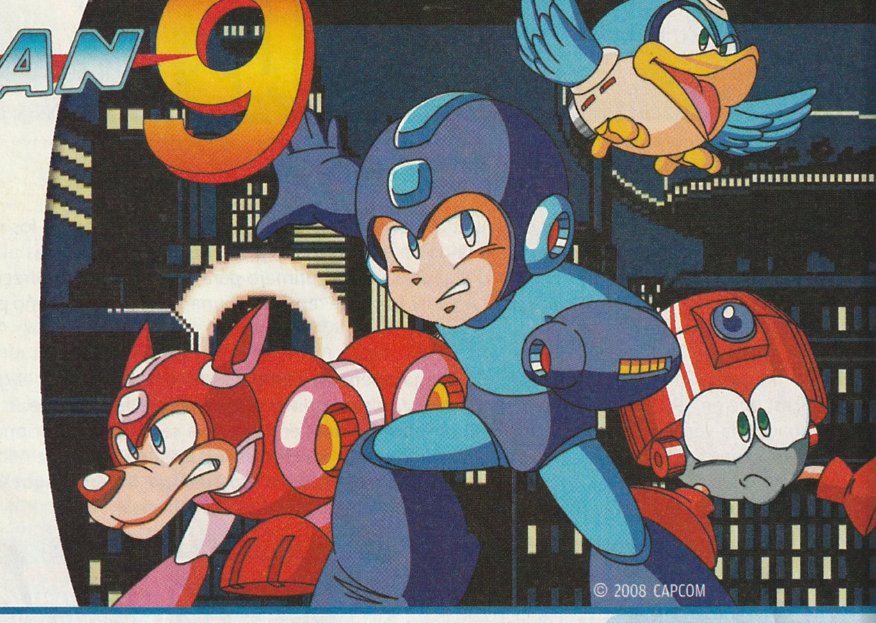


La vista del juego es superior, así deberás explorar pueblo, bosques, castillos y desiertos por pistas que te lleven a encontrar las piedras. Cada uno de los habitantes te puede ayudar, no dejes de hablar con ellos, aunque no parezca, en sus diálogos hay consejos muy valiosos. El modo de batalla te permite elegir el orden en que tus personajes atacarán, ideal para planear una estrategia, lo que sirve bastante en contra de los jefes finales.

Shining Force II es uno de esos juegos que con un poco más de apoyo hubiera logrado cosas interesantes en el medio, ya que reúne los elementos necesarios para triunfar en el género RPG, como una buena historia y un *gameplay* amigable. Ahora que está de moda revivir viejas glorias, sería buena idea que Sega se decidiera en hacer por lo menos un *remake* de esta serie en sus primeros capítulos para Wii.



MEGAMAN 9



FUERON TIEMPOS DIFÍCILES, PERO PARA REGOCIJO DE LOS VIDEOJUGADORES Y BIEN DE LA INDUSTRIA, UNO DE SUS ÍCONOS MÁS IMPORTANTES ESTÁ DE REGRESO, MEGA MAN, CON TODA LA ACCIÓN Y RETO QUE LO CARACTERIZARON EN LOS AÑOS 80, INCLUSO CON EL MISMO ESTILO GRÁFICO. DEMOS PUES LA BIENVENIDA A ESTE GRAN HÉROE, COMO SE MERECE, DESCRIBIENDO CADA UNO DE LOS DETALLES QUE HARÁN DE ESTA NOVENA ENTREGA DE LA SERIE ALGO MEMORABLE.

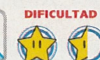


GRÁFICOS


SONIDO



GAMEPLAY


HISTORIA

DIFICULTAD

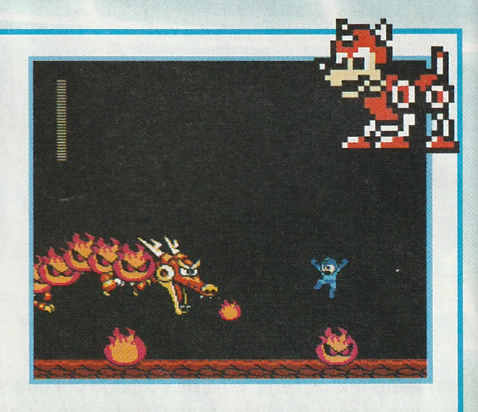


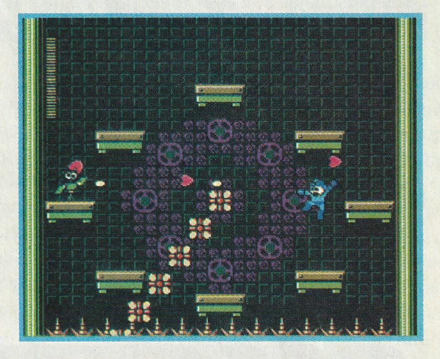
RANKING CN 9.0

EL LEGENDARIO HÉROE AZUL ESTÁ DE REGRESO, LLEGA A WII POR LA PUERTA GRANDE...

TIEMPOS DIFÍCILES

En los tiempos del NES, **Mega Man** fue una de las franquicias más fuertes, equiparable a un **Castlevania** o hasta a **Mario Bros**, sin embargo, con la aparición de nuevas consolas la serie fue poco a poco sufriendo algunas transformaciones, ramificaciones, que si bien no eran juegos malos, sí dejaban para mejor ocasión la esencia que por muchos años había mantenido al personaje en la cima, lo que poco a poco fue haciendo que los videojugadores nos alejáramos de este gran personaje, sobre todo las nuevas generaciones, quienes no tuvieron la oportunidad de comprobar su gran calidad.

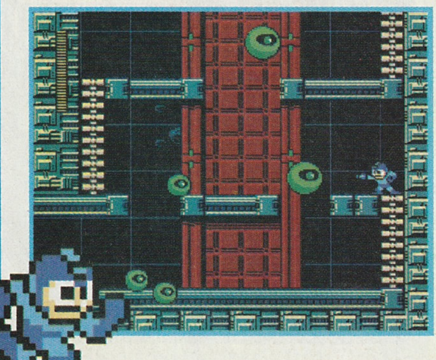


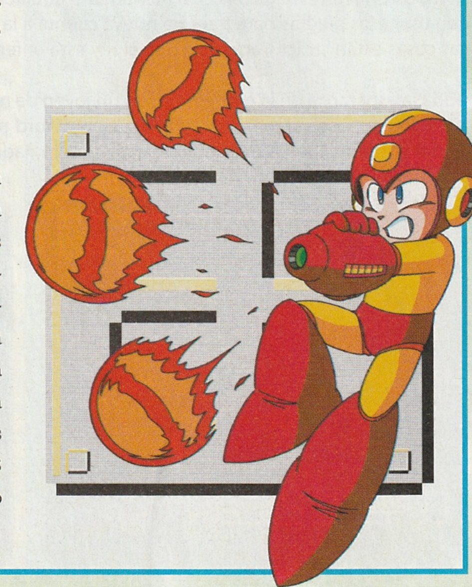


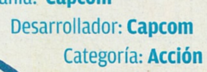
La salida de los **Mega Man Battle Network** para sistemas portátiles fue tal vez el giro más drástico que se ha visto en alguna serie, ya que parecía más un juego nuevo que uno de **Mega Man**, donde se usaba el nombre del personaje más que otra cosa para tener un respaldo. Pero bueno, por fortuna los responsables de la compañía se dieron cuenta de esto a tiempo (aunque nadie se hubiera quejado de que fuese antes), y ahora nos ofrecen una aventura de nuestro héroe azul justo como siempre lo deseamos.

EL TIEMPO PASADO FUE MEJOR

Con las consolas que existen actualmente en el mercado, al anunciarse **Mega Man 9**, era obvio pensar que estaría en 3D con gráficos asombrosos, pero la gente de Capcom no tenía eso en mente. Debido a las críticas y sugerencias de sus seguidores, se dieron cuenta de que lo que la gente pedía era un **Mega Man** con el estilo clásico, en 2D, pero lo que nunca nadie se imaginó, fue que los programadores decidieran darle un acabado con gráficos de 8 *bits* a este juego para posteriormente lanzarlo por medio de WiiWare.



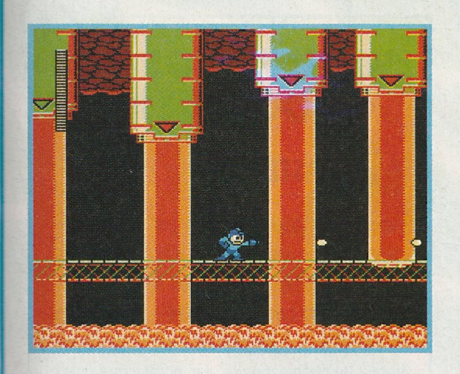










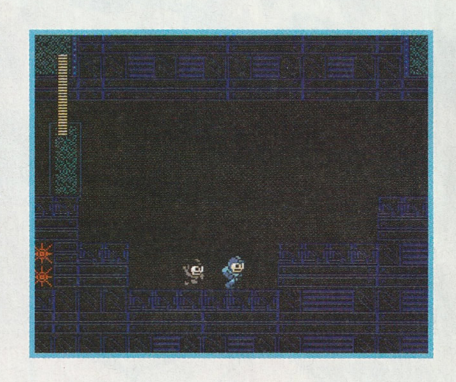


Desde que comienza la secuencia de introducción, diera la impresión de que hemos viajado en el tiempo, retrocedido un par de décadas, ya que este **Mega Man 9** es un título de NES con todas las bondades que esto implica. La paleta de colores es limitada, pero bien empleada, dotando al juego de grandes texturas y efectos, algunos de ellos muy básicos, pero a final de cuentas cumplen con su cometido: explicar la historia del juego y emocionarnos como pocas veces.

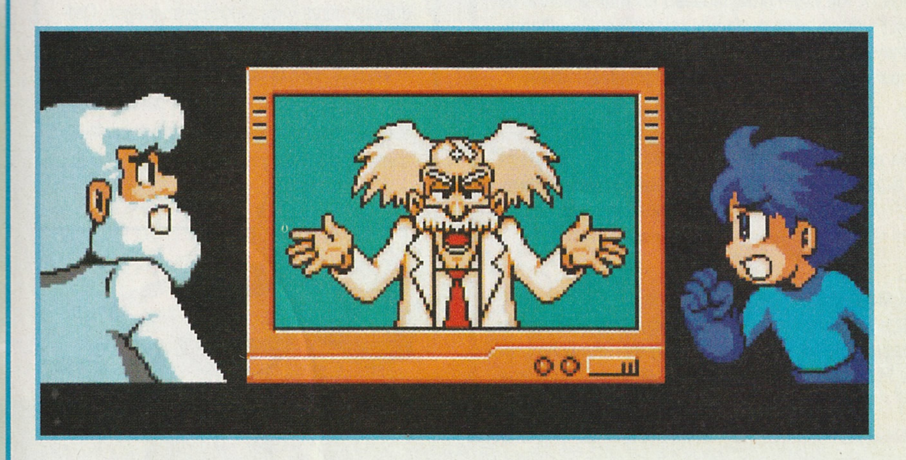
Un control por todos conocido

Jugar **Mega Man** es de lo más sencillo, sólo requieres del Wiimote, lo tomas en posición horizontal y listo, con el Pad diriges al personaje mientras que con los botones 1 y 2 saltas y disparas. Hablando de esto último, debemos decir que en cuanto a la movilidad, también se ha optado por igualar la que se ofrecía en el NES, por lo que cada salto debes medirlo perfectamente si no quieres caer en algún precipicio, lo cual era bastante común en sus primeras entregas. Esto podrá parecer un punto negativo, pero lo cierto es que no lo es, funciona como un reto extra a los propios de la aventura.

Actualmente, en cualquier juego de acción o aventura, avanzamos lo más rápido que podemos al tiempo que vamos usando el arma en turno (lo cual ha mermado un poco nuestro instinto), situación que aquí, por fortuna, no veremos. Cada movimiento tiene que ser exacto, pero sobre todo pensado, ya que como solía hacerse en los tiempos del NES y SNES, los programadores han colocado estratégicamente enemigos o trampas en las que caerás si simplemente te dedicas a correr.



Aun con estas indicaciones, cada escena representa un gran desafío a tu habilidad; no dudamos que en varios lapsos pierdas vidas de manera continua, pero lo bueno de todo esto es que no te vas a frustrar o aburrir, sino que te sentirás emocionado por seguir adelante, pensarás varias estrategias hasta ver cuál es la que te funciona, lo cual es algo que debe quedar muy claro del juego; es un título divertido, emocionante, que a pesar de que pierdas no lo dejarás, volviéndolo diferente a todo lo que se encuentra en el mercado actualmente, en ese sentido muy pocas obras se le equiparan, ojalá estos aspectos sean tomados en cuenta y aplicados a todos géneros por varias compañías.

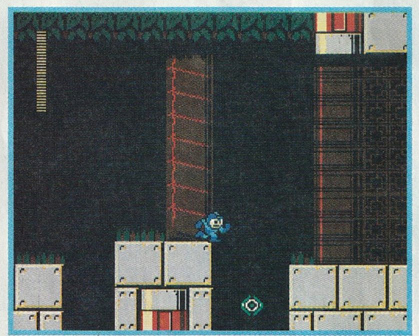


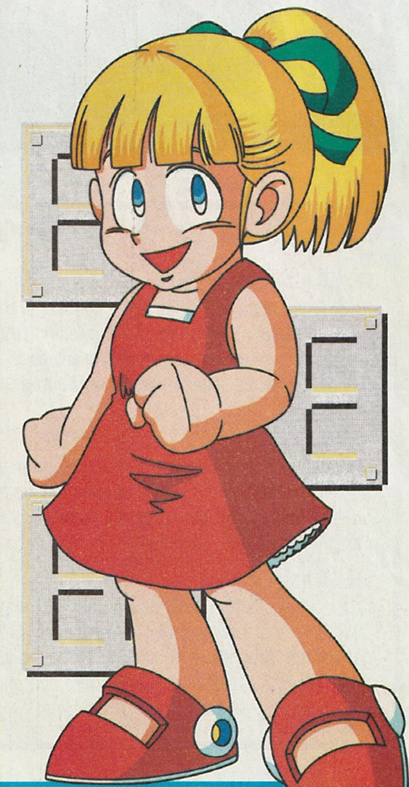
Detrás del héroe de titanio

* La primera aventura de **Mega Man** la vimos en 1987 para el NES, donde la elevada dificultad del título lo catapultó a la cima del medio, lugar en el cual debe permanecer por siempre.

* En Japón, a **Mega Man** se le conoce como Rockman y a su hermana como Roll; un "*Rock and Roll*" bastante curioso, ¿no crees?

* El creador de **Mega Man** dentro de la historia del juego es el **Dr. Light**, mientras que en la vida real, el encargado de dar vida a este concepto fue Keiji Inafune.

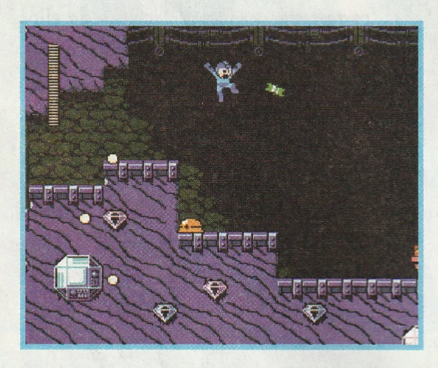




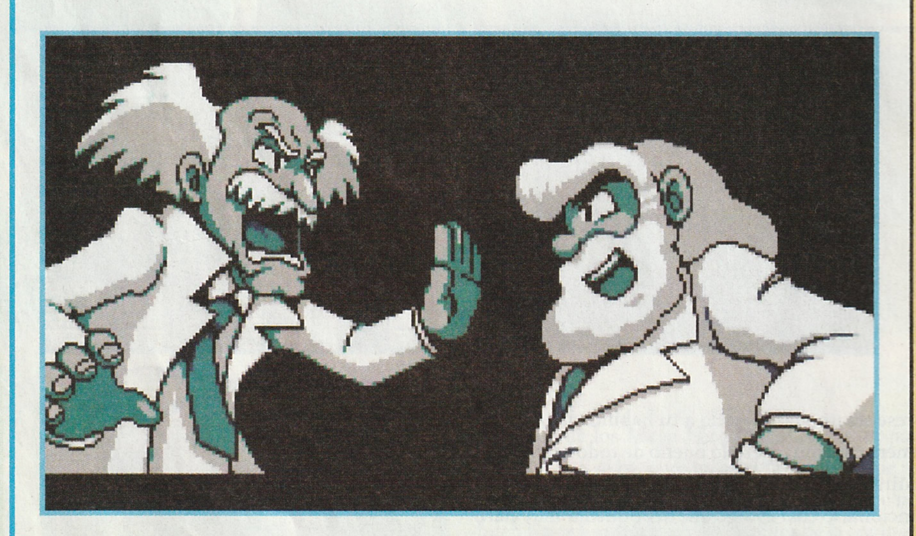
Todo un mundo por conocer

En total vamos a tener ocho mundos para completar, siguiendo el viejo estilo de un jefe por nivel; la elección de qué nivel jugar será libre, por lo que vamos a poder comenzar donde queramos, cada uno con estructuras distintas, por lo que no vas a tener quejas en cuanto a la variedad; en algunos de ellos predominarán las plataformas móviles mientras que en otros los enemigos pequeños, todo un deleite para los seguidores.

El mejor Mega Man en años



Estamos ante una obra increíble, cuya principal virtud es demostrar que un videojuego no se califica de acuerdo con sus gráficos o música, sino el ingenio y la creatividad, factores que nos hacen pasar horas delante de un monitor, y terminar un juego en más de una ocasión; todo eso está presente en **Mega Man 9**, que además viene a reivindicar a la franquicia, la cual esperamos se mantenga en esta línea ganadora. Si no tuviste la fortuna de conocer los orígenes de este personaje, no lo pienses dos veces, te va a encantar; a los jugadores veteranos no hace falta recomendárselos; es el juego que esperaban.



Mega Man en otros géneros...

MEGA MAN SOCCER:
En el Super Nintendo, además de conocer la saga "X" de este héroe, también tuvimos la suerte de disfrutar **Mega Man Soccer** en el ya lejano 1994. En dicho juego podíamos competir contra diferentes tipos de robots en un sistema de selección muy parecido al visto en la serie tradicional. A pesar de no tener la movilidad de un **International SuperStar Soccer**, se podían ver grandes partidos.

MEGA MAN: THE POWER FIGHTERS:
A mediados de los años 90, los juegos de pelea regían los locales de Arcadias, por lo que **Mega Man** no podía quedar fuera de esta moda, apareciendo en 1995 **Mega Man: The Power Fighters**, un título de pelea bastante simple, pero divertido como pocos, en el que podíamos elegir a cualquier personaje de la franquicia para enfrentarlo con el resto de robots.

MEGA MAN 64:
Cuando todo mundo creía que no habría **Mega Man** para el Nintendo 64, a finales del año 2000 Capcom sorprendió a propios y extraños al realizar una adaptación de **Mega Man Legends** para la consola de Nintendo, a la cual bautizó como **Mega Man 64**. El título es una aventura mucho más lenta que las versiones de SNES, pero con una historia poco más elaborada, de la que surgieron personajes inolvidables como **Tron Bonne**.

Los expertos comentan...



MASTER

Desde hace años esperaba por un resurgimiento de los juegos en 2D, por lo que estas semanas he pasado grandes momentos jugando **Wario Land: Shake it!** y **Mega Man 9**. La obra de Capcom es realmente absorbente, un título espectacular, no hay otra palabra para definirlo, es el **Mega Man** que todos pedíamos; valió la pena tanto tiempo de espera, la recompensa en un videojuego en toda la extensión de la palabra. Una creación que a pesar de las carencias obvias y totalmente intencionadas, sobrepasa en reto y diversión a títulos de "siguiente generación".

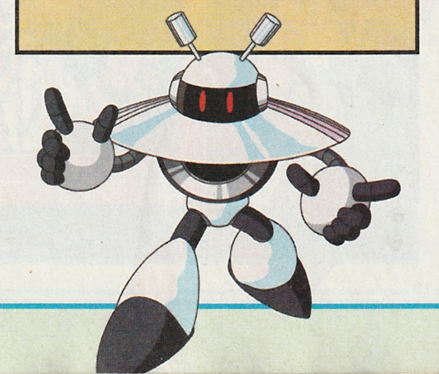


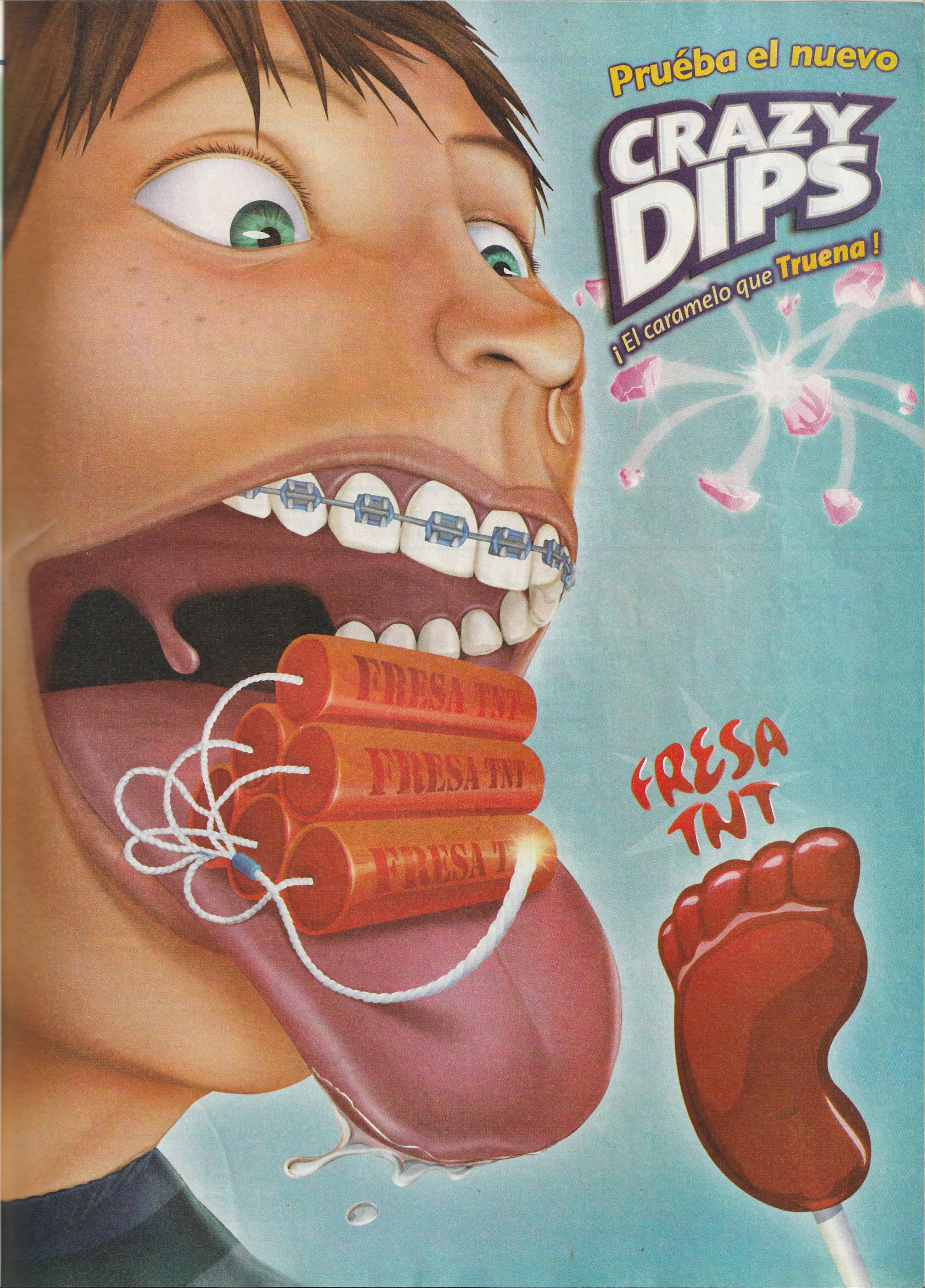
CROW

Cuando escuché por primera vez que lanzarían una nueva versión de **Mega Man** (la saga principal) pensé que lo harían utilizando la tecnología actual para lucir los escenarios y poderes del personaje, pero me agradó bastante que fuera lo contrario, pues conservaron el *look* tradicional con pixeles y todo para que realmente sea un título que nos recuerde el cómo jugábamos antes y que no era necesario un agasajo visual para entretenernos. Acción, diversión y reto son parte de la sazón que encontrarás en esta novena edición de

PANTEÓN

¡El héroe de titanio ha regresado a las andadas! No cabe duda que es éste el **Mega Man** que todos conocemos y queremos, no el que aparece en la nefasta serie **Battle Network**, ni el de **Legends**. Por fin podemos jugar al estilo de la vieja escuela, cuando los hombres eran hombres y los juegos eran juegos. Olvídate de los increíbles poderes y armaduras de la serie **X**; aquí el buen androide azul tendrá que demostrar quién es con un *gameplay* desafiante que pondrá a prueba tus habilidades como videjugador y no como jugador casual.




Prueba el nuevo
CRAZY DIPS
¡El caramelo que Truena!
FRESA TNT
FRESA TNT
FRESA TNT
FRESA T
FRESA TNT

Wii Music

Más que un juego musical, Wii Music es una extraordinaria herramienta para dar rienda suelta a nuestra imaginación.



© 2008 NINTENDO

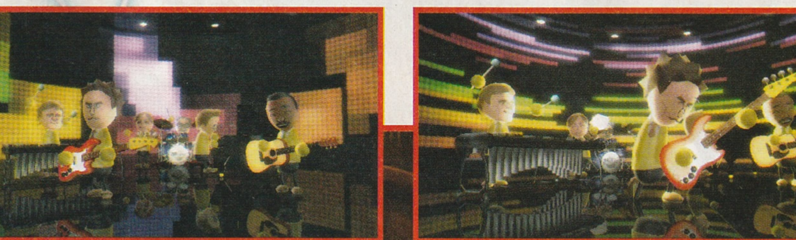
GRÁFICOS  
DIFICULTAD  
ADICCIÓN   
VARIEDAD 
MULTIPLAYER  
RANKING CN  



Con la salida de Wii a la venta hace ya dos años, Nintendo tomó una postura muy especial, en la cual dejaba ver que para ellos eran importantes todos los tipos de videojugadores, por lo que varios de sus títulos podrían ser disfrutados sin mayores complicaciones, sin olvidar el factor diversión que caracteriza a la marca, claro. De este modo hemos visto juegos como **Wii Sports**, **Wii Play** o **Wii Fit**, a los cuales se les une este mes una de las experiencias más gratas de la línea, nos referimos a **Wii Music**.

OTRA PROMESA QUE SE MATERIALIZA

En el E3 del 2006, Nintendo se llevó el evento presentando el Wii y toda la línea de juegos que vendrían junto con la consola, de entre los cuales llamaba mucho la atención uno donde se podía apreciar a toda una orquesta de Miis interpretando temas de la Gran N. Pasaron los meses y no se tenían respecto a este título (que en un principio se pensó sería un minijuego incluido dentro de **Wii Play**), hasta hace relativamente poco, que se dieron a conocer todos los detalles que englobaría este concepto llamado **Wii Music**.





El género de los juegos musicales está de moda en la industria desde hace bastante tiempo; **Guitar Hero**, **Samba de Amigo** o **Dance Dance Revolution** son buenos ejemplos de ello; sin embargo, sus propuestas, aunque novedosas, no tienen flexibilidad, es decir, no todo mundo puede disfrutarlas, situación que sí ocurre con **Wii Music**, ya que su premisa es ofrecer una interfaz simple.

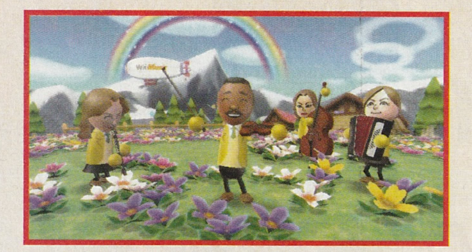
TU MEJOR INSTRUMENTO

Wii Music te proveerá de más de 60 tipos diferentes de estos accesorios, desde guitarra, batería, flauta, saxofón o violín. Tanto el Nunchuk como el Wiimote se acoplarán de manera que simularán cada instrumento que desees, sólo necesitas ponerlos en la posición que se indica.

Compañía: **Nintendo**
Desarrollador: **Nintendo**
Categoría: **Musical**

1 - 4   

Para aprovechar al máximo el potencial de **Wii Music**, no hay nada mejor que compartirlo con los amigos, así hasta cuatro personas de manera simultánea podrán tocar los temas que se han incluido, los cuales, por cierto, no sólo se limitarán a artistas contemporáneos, sino que incluso habrá versiones *remix* de la música que hemos escuchado en juegos emblema de la compañía, así como algunas composiciones famosas de música clásica. Cada uno de los participantes en la banda tendrá a su cargo un instrumento distinto, por lo que si no hace bien su trabajo, afectará el desempeño de los demás para lograr el éxito.



SIENTE EL RITMO DE LA MÚSICA

Parte fundamental de **Wii Music** es que no sólo permite seguir secuencias ya elaboradas, sino que además podremos improvisar para crear nuestras propias melodías; no habrá límites, sólo el de la creatividad; imagina que con cada instrumento puedes tener una infinidad de efectos, ahora bien, si lo mezclas puedes lograr obras verdaderamente elaboradas; todo depende de tu dedicación. Cada una de las piezas que compongas la vas a poder guardar como video, eligiendo fondos y otros elementos, así podrás verlo cuantas veces quieras; pero eso no es todo, ya que gracias al servicio Wi-Fi, vas a poder enviarlo a tus amigos para que comprueben tus habilidades al momento de crear música. No creas que es complicado: como mencionamos al inicio, es muy accesible con sólo presionar los botones ya estarás componiendo, sólo se necesita práctica.



¡MÚSICA, MAESTRO!

Wii Music es una buena apuesta de parte de Nintendo, en la que deja ver lo que tiene en mente: hacer llegar los videojuegos a un sector más amplio; el título es sumamente divertido, sobre todo al estar cuatro personas en escena; es en esos momentos donde la creatividad se desborda y aparecen creaciones para el recuerdo. A pesar de ya estar disponibles **Guitar Hero World Tour** y **Rock Band 2**, Wii Music tiene una oferta diferente, fresca, que a pesar de que seas escéptico a su concepto, quedarás gratamente sorprendido una vez que lo juegues.

LOS EXPERTOS COMENTAN...

MASTER

Al mostrarse este juego de manera oficial en el E3 de este año, muchos fueron los que lo criticaron por su aspecto simple, pero seguro que ahora al ver el título terminado, no querrán ni dar la cara, ya que **Wii Music** es un juego perfectamente bien pensado, que engloba mucho más que sólo seguir patrones; es una herramienta que fomenta la creatividad en todos los niveles. **Wii Music** les encantará.



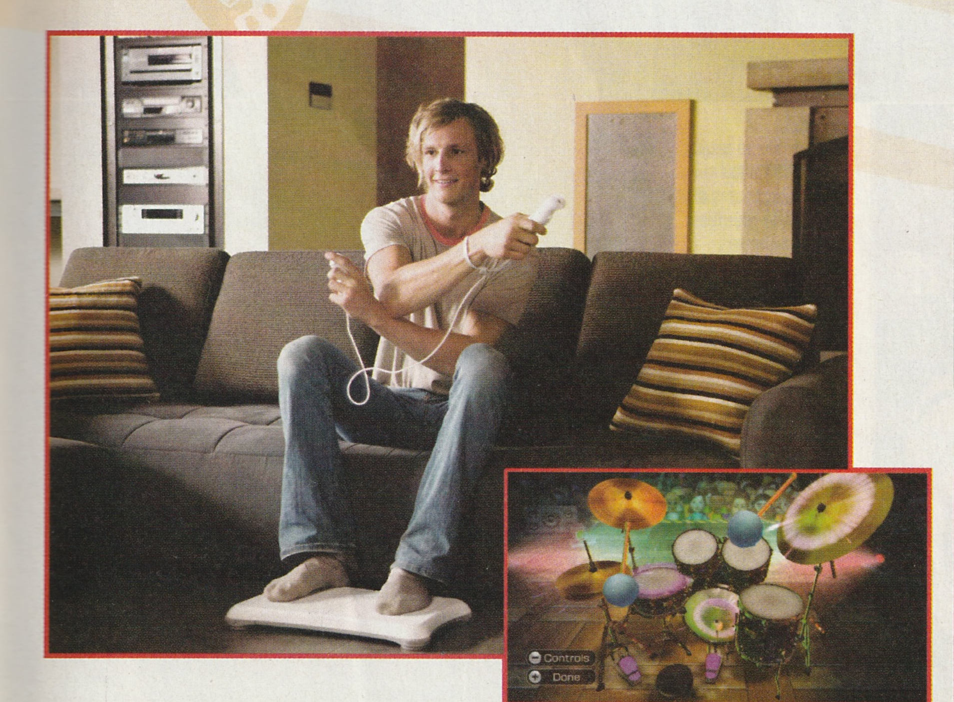
CROW

La parte de crear melodías y videos se me hace un aspecto interesante, pero lo que no me terminó de convencer es la simulación de instrumentos, pues no es lo mismo rockear con una batería o guitarra física, que imaginártelo y emularlo con el Wiimote. Realmente no siento que sea un título difícil de dominar, pues como todos los de la línea de Nintendo, son familiares y harán que los disfrutes sin importar cuán apasionado eres de los videojuegos.



PANTEÓN

Como siempre, Nintendo nos demuestra el porqué sigue siendo el número uno. A estas alturas, cualquier compañía puede lanzar un juego nuevo en línea con mucha violencia, sangre disparos y gráficos sorprendentes; pero pocos se atreven a ser verdaderamente creativos. Obviamente este es uno de ésos títulos recomendables para toda la familia y es excelente para divertirse y convivir, no para creerte el rey de los *MMORPG*.





NINTENDO TOUR

El día que todos los seguidores de la Gran N esperábamos por fin llegó, el Nintendo Tour dio comienzo en la ciudad de Monterrey el pasado primero de noviembre y no pudo haberlo hecho mejor.

Después de algunos años en los que Nintendo se presentaba sólo en el Distrito Federal durante el EGS, ahora quiso complacer al mayor número de fans posibles, por lo que diseñó el Nintendo Tour, para mostrar todo lo que la marca tiene que ofrecer para sus consolas actuales, como son el Nintendo DS y el Wii.



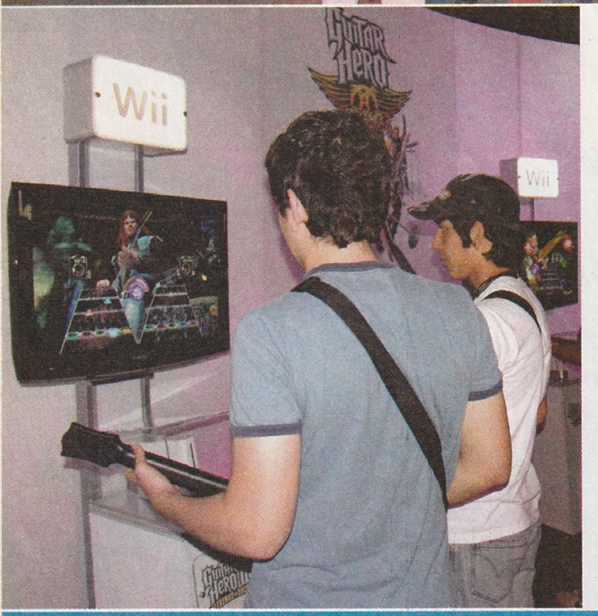
La gente de Monterrey respondió al llamado de Nintendo de manera impresionante. Todas la edades estuvieron presentes en esta primer fecha del Nintendo Tour.

Fotos: Tono R.



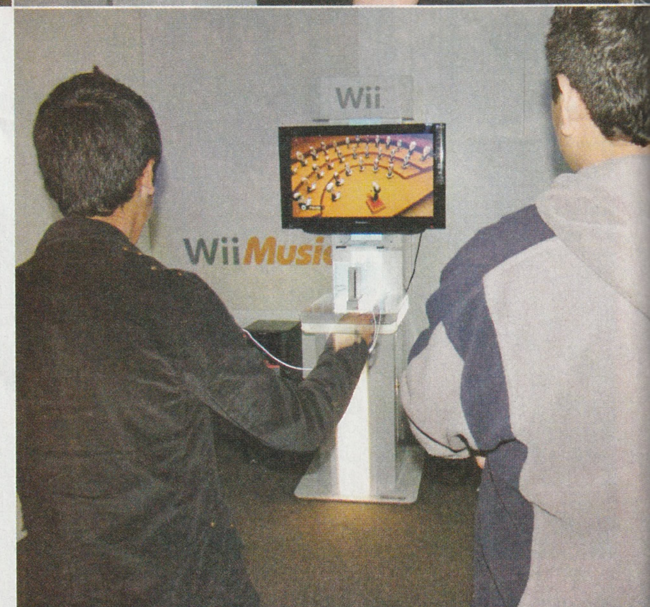


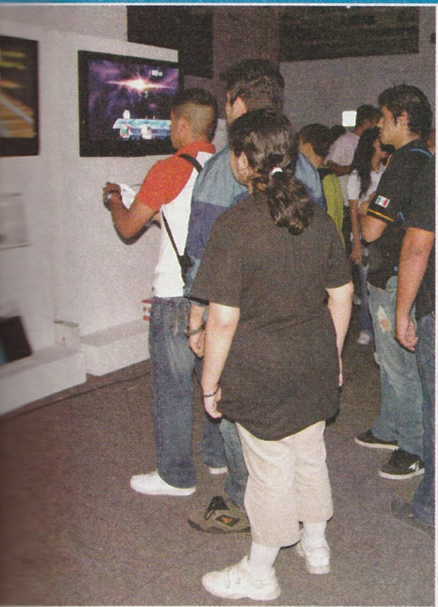
Los torneos fueron de **Super Smash Bros. Brawl, Mario Kart Wii** y **Guitar Hero III**.



El lugar que se eligió para recibir a los miles de videojugadores en el Nintendo Tour fue el Centro Convex, donde se acondicionaron diversas áreas para que nadie se quedara aburrido; siempre tenías algo en qué divertirte; podías mostrar tus habilidades en títulos que ya tienen un tiempo de haber salido al mercado, como Super **Smash Bros. Brawl, Guitar Hero III** o **Mario Kart Wii**.

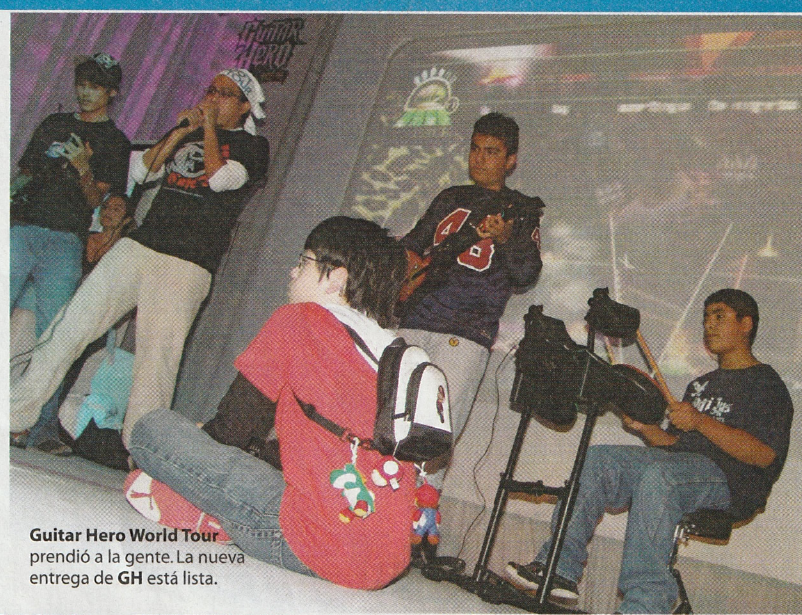






Aunque si lo preferías, también tenías la oportunidad de probar algunas novedades como **Wii Music** o **Animal Crossing City Folk**, que como debes imaginar, siempre estuvieron rodeados de gente que quería conocerlos, incluyendo los padres de los asistentes, que de vez en cuando se daban su tiempo para comprobar que el sistema no excluye a nadie.





Guitar Hero World Tour prendió a la gente. La nueva entrega de **GH** está lista.



Los Mii regios llegaron a la consola de Club Nintendo.



Además de los juegos de la compañía, también existieron novedades de otras empresas, como **Rayman Raving Rabbids** de Ubisoft, donde se mostraba el uso de la Balance Board en algunos minijuegos, siituación que provocó que muchos asitentes no se despegaran del interactivo. Otra gran sorpresa la tuvimos con la presentación de **Guitar Hero World Tour** para Wii, que desde muy temprana hora ocasionó grandes filas para probarlo antes que nadie; cabe mencionar que este juego estaba instalado en una plataforma, dando una sensación má real de estar dando un concierto, pero por si fuera poco, en la parte de atrás se mostraba a menudo la imagen del grupo en acción, lo que causaba que los asistentes se prendieran con las melodías, aplaudieran o abuchearan a la banda, pero todo en un ambiente de cordialidad que volvía sumamente divertido el subirse a tocar algún tema de los más de 80 que incluye **World Tour**. Otro gran atractivo del evento, además de los torneos de **Guitar Hero III** o **Mario Kart Wii**, fue el de Cosplay, donde pudimos ver a **Mario**, **Link**, **Pikachu**, **Peach** y **Falco**, entre mucho otros; así que como debes estar pensando, no fue nada fácil elegir al ganador de este certamen.

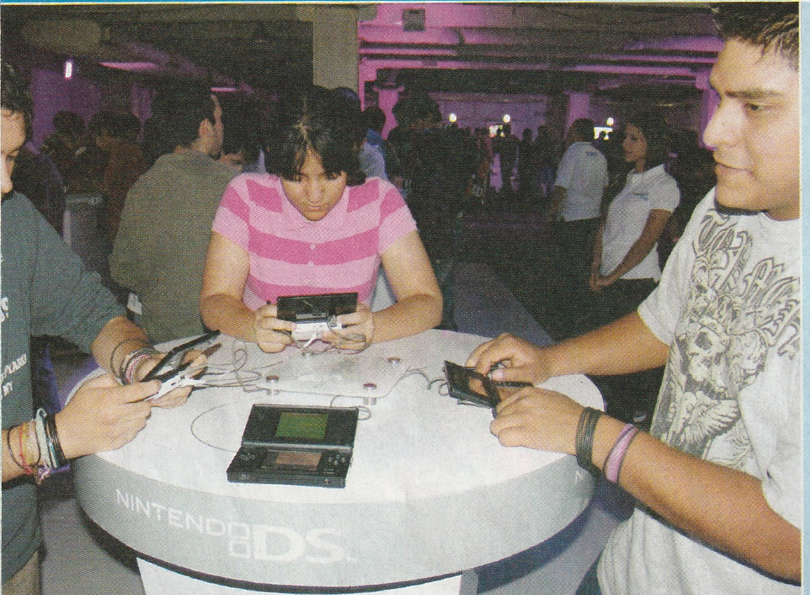


Charles Martinett llegó al evento para repartir autografos, sonrisas y más. También estuvo haciendo preguntas con nosotros para regalar playeras.

Charles Martinett, la voz oficial de Mario Bros., no dejó de dar autógrafos en todo el día, mostrando su gran carisma y personalidad. Claro que el Staff de CN también tuvo presencia en el evento, convivimos con todos los lectores, resolvimos algunas dudas, recibimos peticiones y claro está, firmamos algunas revistas para que todos pudieran regresar con un bonito recuerdo del evento.







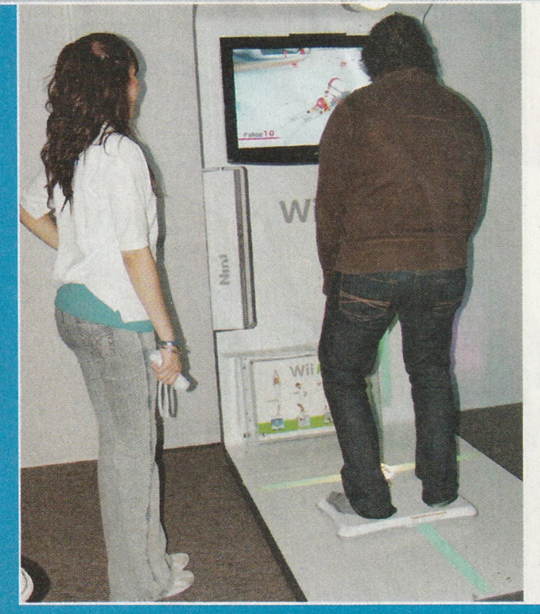
No podemos dejar de mencionar que en nuestro *stand* contamos con una vitrina en la cual mostramos toda la evolución que han tenido los sistemas portátiles de Nintendo. Todos quedaban asombrados al ver consolas como el Game & Watch o el primer Game Boy, ya que por su edad tan sólo conocían el Nintendo DS. Otro artículo que captó la atención de los presentes, fueron las famosas tarjetas Hanafuda, con las cuales Nintendo comenzó su camino en el entretenimiento; pero la estrella fue el Virtual Boy, aquel sistema de 32 bits que Nintendo lanzara en 1996 y que nos permitía disfrutar de imágenes en tercera dimensión; no faltó quien preguntara si los artículos estaban a la venta, pero forman parte de la colección de Club Nintendo.

El Nintendo DS también tuvo sus seguidores; pudimos probar juegos como **Mistery Case**, **Pokémon Diamond** o **Pokémon Ranger**, por lo que los aficionados a la fiebre amarilla salieron sumamente contentos con lo presentado. Por otra parte, existió una zona donde los papás podían tomarse un descanso, al mismo tiempo que disfrutaban de juegos como **Wii Fit** o **Wii Music**, por lo que nunca dejaron de divertirse, y es que en el Nintendo Tour se pensó hasta en el último detalle para que todo saliera a la perfección, situación que se vio reflejada a cada paso que se daba en el evento, no había lugar para errores.



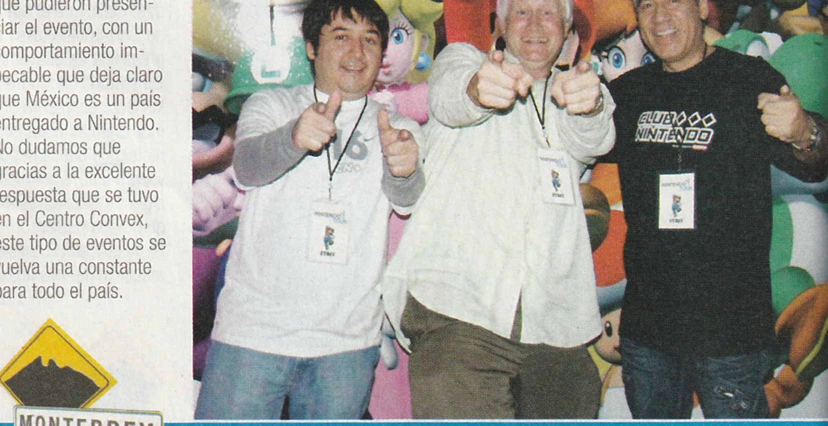
El área de Nintendo DS fue bastante grande, más de 50 consolas entre NDS y Wii armaron el show.



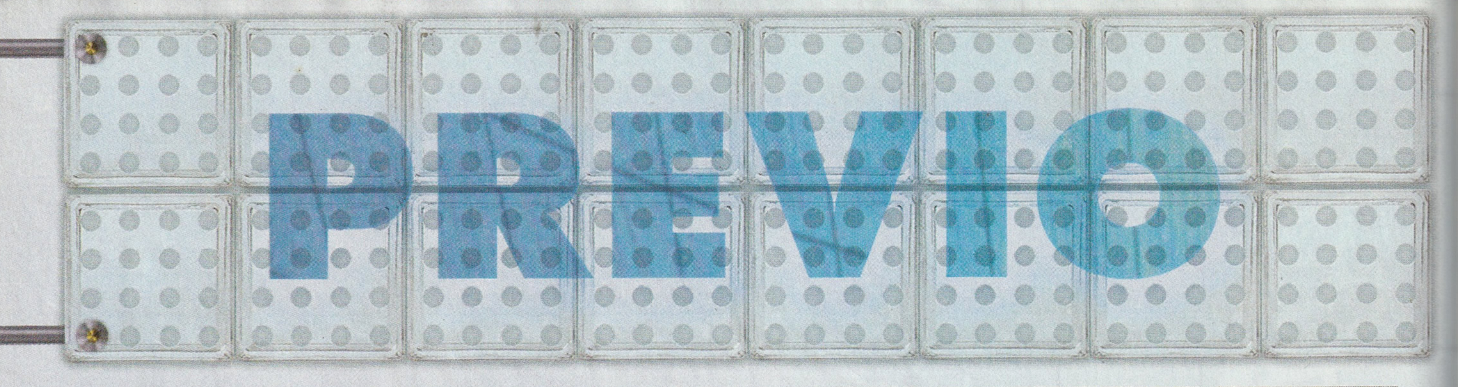


El Nintendo Tour cumplió de manera espectacular en Monterrey, la organización fue perfecta, y ni qué decir de los videojugadores que pudieron presenciar el evento, con un comportamiento impecable que deja claro que México es un país entregado a Nintendo. No dudamos que gracias a la excelente respuesta que se tuvo en el Centro Convex, este tipo de eventos se vuelva una constante para todo el país.






Pingüinos®
Marinela®
Marinela
Pingüinos
Llénate de energía con 30 minutos de ejercicio al día.



Phantasy Star Zero

Sega

NINTENDO DS

Aunque muchos no lo sepan, la famosa serie de Sega, **Phantasy Star**, tiene ya dos décadas de existencia; comenzó en el Master System y desde entonces ha sido siempre sinónimo de evolución, ya sea agregando nuevos elementos de combate a sus RPG o incorporando el juego en línea por primera vez en una consola de videojuegos; esta situación, la de innovar, sigue presente en la nueva entrega que preparan para Nintendo DS, de la cual ya tenemos algunos detalles que compartiremos contigo en este artículo, así podrás tener una mejor idea de lo que nos espera.



Los escenarios tienen un gran nivel de detalle, por ejemplo aquí puedes notar los árboles y montañas a lo lejos durante la batalla.

Comunicarte con tus amigos nunca antes había sido tan divertido en un RPG.



El universo en tus manos

De la historia como tal, aún no se conoce mucho, tan sólo que se llevará a cabo en el espacio, explorando varios planetas; donde controlarás a un personaje, que como viene siendo ya casi una tradición, tú podrás elegir a tu antojo, es decir, no habrá un protagonista como tal, sino varios. Como es normal, vas a incorporar amigos a tu equipo, cada uno con habilidades e intereses diferentes, por lo que antes de decidir quiénes te acompañarán en tu jornada, tienes que observar muy bien si te conviene o no.

Como todo buen RPG, vas a tener que explorar distintos escenarios; lo interesante es que a diferencia de lo que veníamos viendo en la serie, se combinan de mejor forma los interiores con los exteriores, de modo que puedes comenzar una escena dentro de una instalación futurista y terminarla en un bosque o área desértica, lo cual evita la monotonía además de que permitirá un mejor ritmo en el desarrollo de la trama.



Antes de cada pelea, podrás ver escenas de introducción con los enemigos en cuestión.

Deberás organizar bien a tu equipo para cada enfrentamiento; siempre cubre a los débiles.

De otra galaxia...

Por lo que hemos podido ver del juego, tiene un apartado técnico de primer nivel; se nota el entendimiento que la gente de Sega ha tenido con el Nintendo DS, comenzando con los gráficos, son bastante sólidos, con buenas texturas en cada elemento en pantalla, lo que aunado al estilo 3D que se utiliza, forman una maravilla visual. No se han mostrado secuencias en *Full Motion Video*, pero tomando como referencia a **Final Fantasy III**, es probable que incluya algunas, de ser así, podría colocarse ligeramente encima de la obra de Square.

La pantalla táctil, por lógica nos servirá para poder indicar las acciones de los personajes y desplazarnos en los menús, pero además, cuando estemos jugando en línea, aparecerá una ventana parecida al **Picto Chat** en la cual, además de escribir mensajes para nuestros amigos, podremos incluir dibujos, símbolos, bueno, lo que nuestra imaginación nos dicte.



Gracias a las capacidades de la consola se ha logrado una interfaz admirable, de las mejores para el género.

Sin duda que **Phantasy Star Zero** será un gran juego, un excelente exponente de la saga, que desde el Nintendo GameCube había estado algo abandonada, pero que todo apunta para que este fin de año regrese a la gloria que merece... pero de momento sólo en Japón, ya que no tiene fecha de salida para América, lo cual no debe preocuparnos demasiado, debido a que todas sus precuelas las hemos podido disfrutar, y este nuevo capítulo no tiene por qué ser la excepción; confiemos en que cuando esto ocurra, el juego cuente con interesantes extras, uno de ellos bien podría ser una modalidad cooperativa en Wi-Fi o tal vez nuevos personajes para las opciones principales. De cualquier modo los mantendremos al tanto.

Disaster: Day of Crisis

Nintendo



Una sorpresa, así podemos catalogar el lanzamiento de este juego en Japón. **Day of Crisis** se mostró en el E3 del 2006 como una de las cartas fuertes de la compañía para el Wii, sin embargo, por razones que desconocemos, es hasta ahora, dos años después, que por fin ha visto la luz, de momento no en nuestro continente, pero seguro que lo hará en los próximos meses, ya que un título de tal calidad no puede quedarse sólo en esas tierras.



Si no agitas los controles del Wii rápidamente, el protagonista va a tener que adelantar su día de baño.



Además de la crisis por las catástrofes naturales, deberás lidiar con organizaciones terroristas.

Para volverse loco

Si piensas que por haber reprobado un examen y perder tu cartera has tenido un mal día, será mejor que conozcas la historia de **Raymond Bryce**; él es una persona común y corriente, que de la noche a la mañana se ve envuelto en una pesadilla, ya que el mundo está en caos absoluto, no por devaluaciones o cosas similares, sino por grandes desastres naturales que están por acabar con Estados Unidos. Nuestro protagonista no tendrá tiempo para preguntarse "¿por qué a mí?", ya que estará muy ocupado intentando escapar de cada una de las catástrofes que le esperan.



Como parte de tus objetivos, tendrás que ayudar a las personas que estén sufriendo de algún problema...



... desde ataques al corazón hasta accidentes con el escenario, siempre usando el Wiimote y Nunchuk.

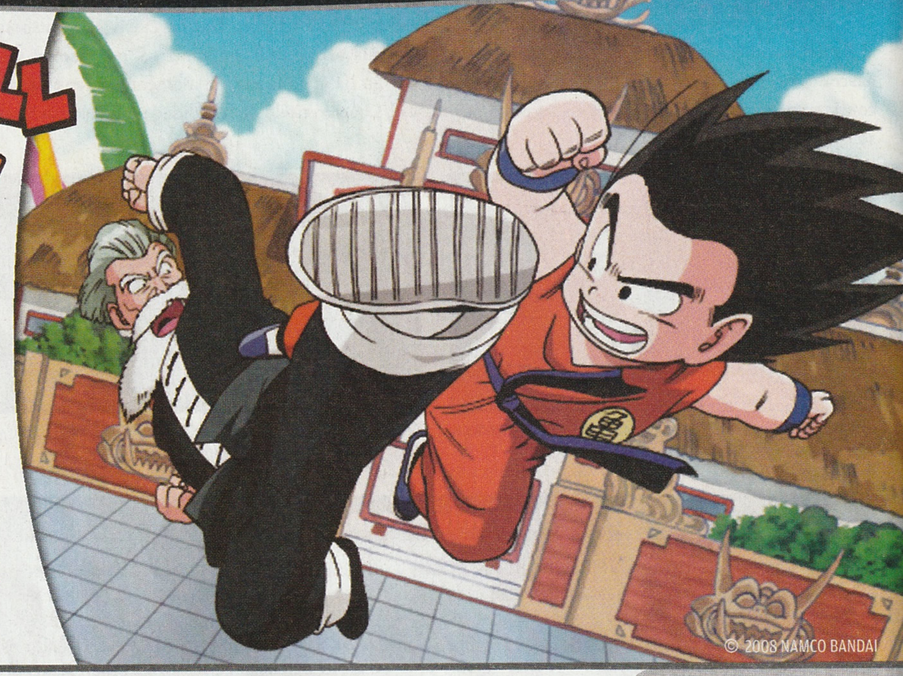
De entrada parecería un juego de acción común como hay varios en el mercado, pero al apreciarlo más detenidamente, puedes darte cuenta de todo lo que nos ofrece. Por principio de cuentas, para cada una de las situaciones en las que te encuentres, va a variar tu modo de actuar, en algunas será mejor correr, en otras actuar con cautela, bueno, de todo, pero lo interesante de esto es que el Wiimote y Nunchuk van a ser básicos en tu progreso, cada uno se transformará en herramientas para que puedas terminar fácilmente cada misión.

Como ejemplos tenemos las armas, todas ellas se controlarán de forma similar a lo visto en **Resident Evil 4**, es decir, con el Wiimote vas a apuntar a la pantalla para fijar bien tu objetivo al momento de atacar, además de otras funciones como cortar, girar, conducir, correr, golpear, curar, bueno, tantas que nos ha sorprendido la manera como se han adaptado al control, se ejecutan fácilmente, de manera intuitiva, al grado de que muchas veces no será necesario ver el tutorial; pero en verdad que la interacción no va a parar, siempre vamos a tener que estar moviendo el control para ejecutar alguna acción.

Disaster: Day of Crisis es espectacular, uno de los juegos que representan la innovación que Nintendo comentó desde el lanzamiento de Wii en 2006, la cual cada día se refleja más en el catálogo del sistema. Si todo sale bien, es posible que antes de mediados de año tengamos noticias respecto a su lanzamiento en América, que como ya comentamos, es algo seguro; por lo pronto disfruta estas imágenes y mantente pendiente por más información, porque seguro con la salida en el país del Sol Naciente, los avances sobre nuevas escenas van a estar a la orden del día; ojalá varios lienciatarios tomen en cuenta lo que se ha logrado para incorporarlo a sus títulos futuros.

Compañía: **Namco Bandai** Desarrollador: **Namco Bandai** Categoría: **Acción/Aventura**

DRAGON BALL ORIGINS



No puede haber ninguna duda, **Dragon Ball** es el anime más famoso de todos los tiempos (con perdón de **Evangelion**, que en argumento es superior), lo que le ha valido diversas adaptaciones al mundo de los videojuegos, siendo las mejores las de consolas de Nintendo, y parece ser que esta tendencia se va a mantener, ya que Namco Bandai ha preparado **Dragon Ball Origins** para que sea lanzado este mes en el Nintendo DS, ofreciendo una historia sumamente absorbente.



GRÁFICOS

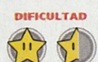
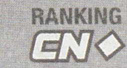

SONIDO



GAMEPLAY



HISTORIA

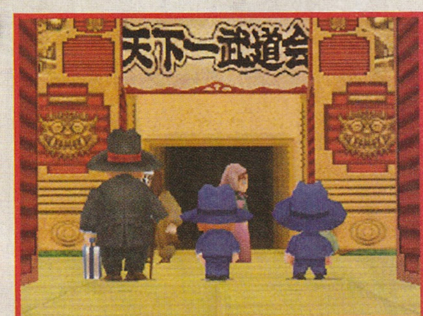

DIFICULTAD


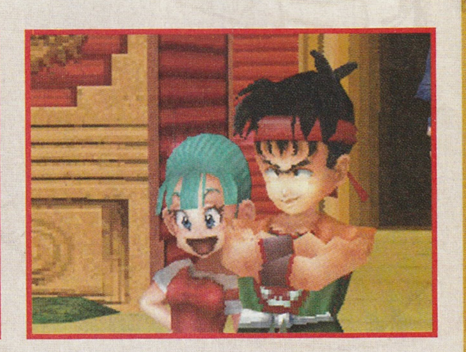

RANKING CN 8.0



Hola, mi nombre es Goku

La saga favorita de **Dragon Ball** en los videojuegos es sin duda la "Z"; hemos visto esta historia contada de mil maneras distintas en diversos géneros, pero por alguna razón, la primera parte ha sido poco utilizada y cuando se le ha tomado en cuenta, los desarrolladores no logran darle al clavo en cuanto al sistema de juego, lo cual por fin se ha resuelto en este título, donde conoceremos el inicio de esta gran historia, que muchos ya conocemos de memoria, aunque también existen nuevas generaciones que ignoran cómo comenzó esta leyenda.







Se ha decidido que el juego abarcará desde el primer capítulo de la serie hasta el torneo en el que participan **Goku** y sus amigos, por lo que veremos varios hechos importantes de la saga, como los enfrentamientos con la patrulla roja o la llegada de **Yamcha** al equipo, todos recreados de una manera perfecta, involucrándote a cada segundo, lo que vuelve más divertida y atractiva la aventura.

Encuentra las esferas con tan sólo tocar

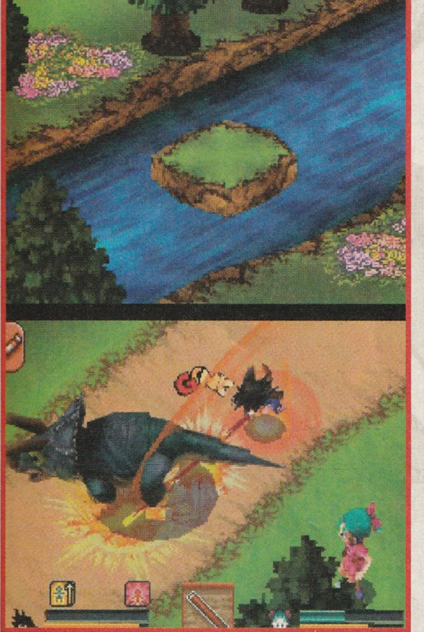
Para este título se ha optado por combinar la aventura con la acción, es decir, no todo será exploración como suele suceder, sino que también deberás enfrentar a varios enemigos en los que deberás aplicar tus mejores golpes para vencer.





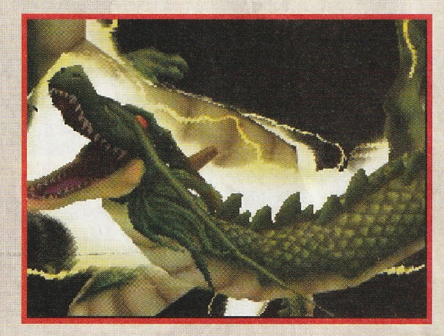
Al inicio cuesta trabajo acostumbrarte, ya que a diferencia del juego que usamos como referencia, aquí los enemigos llegan a salir a cada dos pasos, lo que en ocasiones no te deja mucho tiempo para planear alguna estrategia, pero conforme avanzas logras comprender y usar al cien por ciento el sistema de batalla.

Si necesitas golpear a alguien, bastará con que lo toques y **Goku** se desplazará en ese dirección para terminar con él mediante el báculo sagrado. Este arma es de vital importancia en todos los escenarios, ya que mediante ella podrás atacar a personajes que se encuentren demasiado lejos gracias a que se estira a la distancia que desees, lo que permite que en ocasiones con un par de movimientos puedas dejar fuera de combate a varios enemigos.



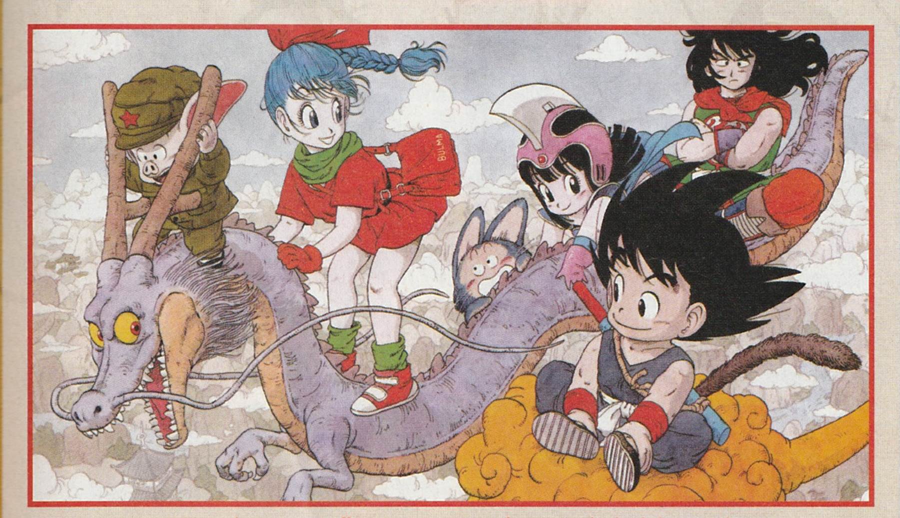
Dependiendo el tamaño de los enemigos, variarán sus movimientos, sé muy observador y obtén ventaja de esto para vencerlo rápidamente.





Mira bien a tu alrededor

La perspectiva del título es de 3/4, por lo que en ocasiones no vas a poder observar algunos detalles, así que es necesario que siempre revises hasta el último rincón para encontrar algún *switch* o ítem que te permita seguir avanzando; esto es algo que tenemos que recalcar, ya que los acertijos son muy buenos, utilizan bien las ventajas del sistema, obligándote a que pienses bien lo que vas a hacer; no llegan al grado de lo visto en **Zelda: Phantom Hourglass**, pero no han quedado lejos.



La serie de **Dragon Ball** nos enseñó entre muchas cosas, el valor de la amistad.

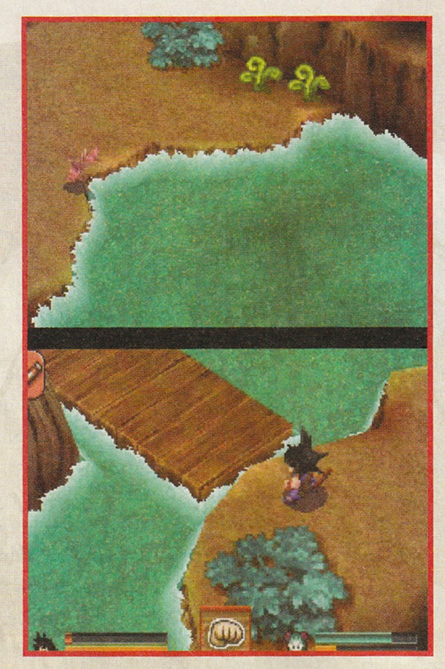
El último deseo

* **Dragon Ball** fue creado por **Akira Toriyama** en la década de los años 80, y desde entonces se ha mantenido en el gusto del público; a pesar de ya haber terminado, se sigue emitiendo en decenas de países con buenos números de audiencia.

* En los próximos meses aparecerá una película de animación basada en esta serie, la cual hasta la fecha se cree que cambiará varios detalles claves de la historia, lo que, de ser cierto, no será del agrado de los seguidores.

* Aunque no es nada confirmado, se dice que pronto aparecerá una OVA de la serie, con efectos visuales acordes con la época, además de que se situará después de los hechos de **Dragon Ball Z**.

Al llegar a una parte crucial en la historia, aparecerán *cinemas display* explicándote la historia, lo que logra realmente dar un toque de emoción extra al juego, ya que su calidad es asombrosa, de lo mejor que hemos visto en la consola, sólo que a diferencia de **Final Fantasy III**, no son secuencias FMV, sino que están hechas con los gráficos del juego.



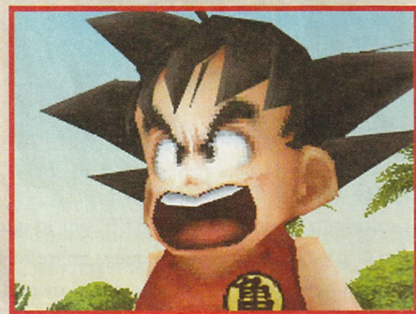
No todo en la vida son golpes

Vencer a los enemigos no será monótono como parece, ya que además de usar tus puños y el báculo, conforme vayas subiendo de nivel, tendrás a tu alcance algunas técnicas especiales, como el superconocido Kame Hame Ha, el cual gracias a su gran poder es ideal para los enfrentamientos contra jefes finales o los rivales que tendrás en el torneo de las artes marciales.

¡Mágica y sin igual oportunidad!

Estamos ante un juego excelente; dejando de lado que sea protagonizado por **Goku**, es un título casi perfecto, que todo mundo debería probar, los fans para recordar los mejores momentos del inicio de esta saga, mientras que los que se han mantenido escépticos, tienen un buen pretexto para conocer el porqué del éxito de la franquicia.





Los expertos comentan...



MASTER

Los juegos de **Dragon Ball** siempre son buenos títulos, aunque a decir verdad, ya hacía falta uno con esta calidad para el NDS, ya que aunque los anteriores no son para nada malos, en **Origins** se utiliza la pantalla táctil de una manera más efectiva, haciendo el *gameplay* algo divertido y no frustrante. Los juegos de anime cada vez están mejor realizados, y claro que **Dragon Ball Origins** continúa con la racha.



CROW

Se trata de una nueva forma de vivir las primeras aventuras de **Goku**, pero eso sí, con gráficos que dejarán satisfechas las necesidades del fan más estricto. Se trata de un título de acción-aventura en el que controlarás a **Kakaroto** a su corta edad, emprendiendo sus primeras misiones antes de entrar en la saga **Z**. El *gameplay* no tiene problemas, es de acción libre en tres dimensiones.

PANTEÓN

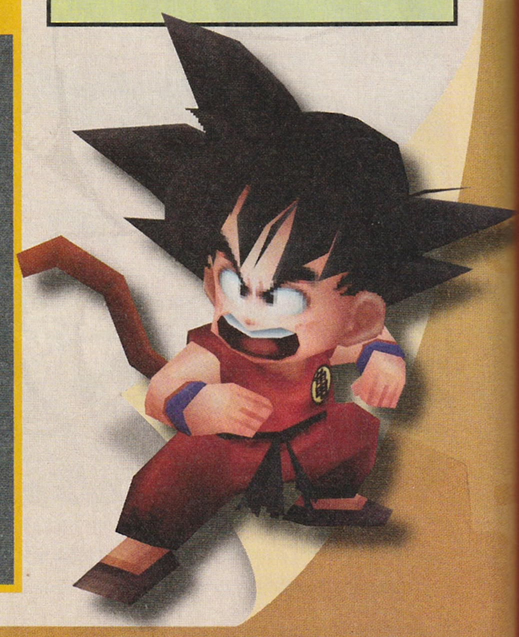
Los juegos de **Dragon Ball** me despiertan una dualidad horrible; por un lado, hay que reconocer que la gran mayoría son excelentes opciones para cualquier sistema; pero por otro lado, está siempre latente el hecho de que te hacen comprar y comprar títulos como si no hubiera un mañana, aprovechándose de la fama de la serie. Si eres un fan a morir de **Son Gokú,** no lo puedes dejar fuera de tu colección, pero si no es así, mejor pruébalo antes de comprarlo.

Villanos famosos

PICOLLO:
No el que todos conocimos en **Dragon Ball Z**, sino el primero, al que **Kakaroto** enfrenta al final de la primera etapa de la serie; era la representación pura de la maldad que hay en la Tierra; fue todo un logro para **Goku** derrotarlo; lo que nadie se esperaba es que con sus últimas fuerzas arrojara un huevo para continuar con sus planes... aunque al final fue lo mejor que le pudo haber pasado a la serie.

FREEZER:
El primer enemigo de la etapa **Z** y sin duda el más recordado de todos; su apariencia era la de un personaje débil, siempre en su pequeña nave, pero al transformarse para enfrentar a **Goku** en el planeta **Nameku**, dejó ver toda su fuerza, al grado de conseguir que **Kakaroto** se transformara en **Super Saiyan** por primera vez. Años antes de ser derrotado, **Freezer** destruyó el planeta de los **Saiyans**, venciendo a **Bardack**, el padre de **Goku**.

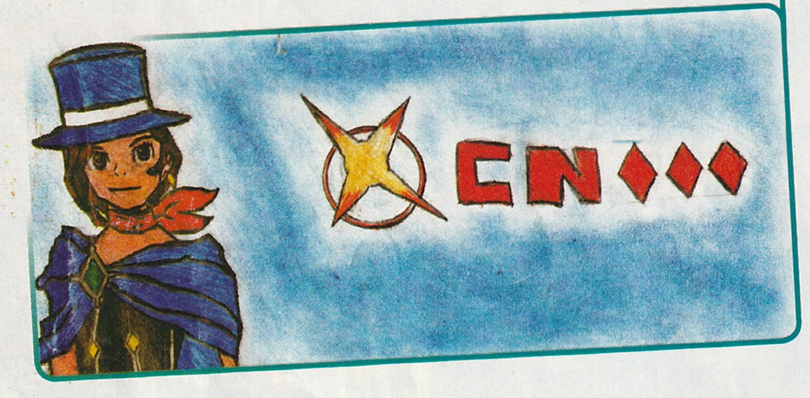
MAJIN BOO:
Un enemigo casi perfecto, capaz de regenerarse después de recibir algún daño, además de poder convertir en galleta a sus adversarios para después comerlos y así obtener sus poderes. Para derrotarlo fue necesario que **Goku** usara su técnica más poderosa, la *Genkidama*, la cual toma de cada ser vivo del planeta una porción de su energía, para así crear una gran esfera de luz. Existieron varios **Majin Boo**, al que se le conoce como "el gordo", el cual se quedó a vivir en la Tierra, siendo un gran amigo de **Mr. Satan**.



GALERÍA

Como ya es toda una costumbre, este mes te mostramos los mejores dibujos que hemos recibido, los cuales demuestran que la creatividad de nuestros lectores no tiene límites, tanto en la idea de su trabajo como en las técnicas que emplean para desarrollarlos.

David Moreno Montalvo
Querétaro, Querétaro.





Axel Ramírez Estrada
Zacapa, Guatemala.

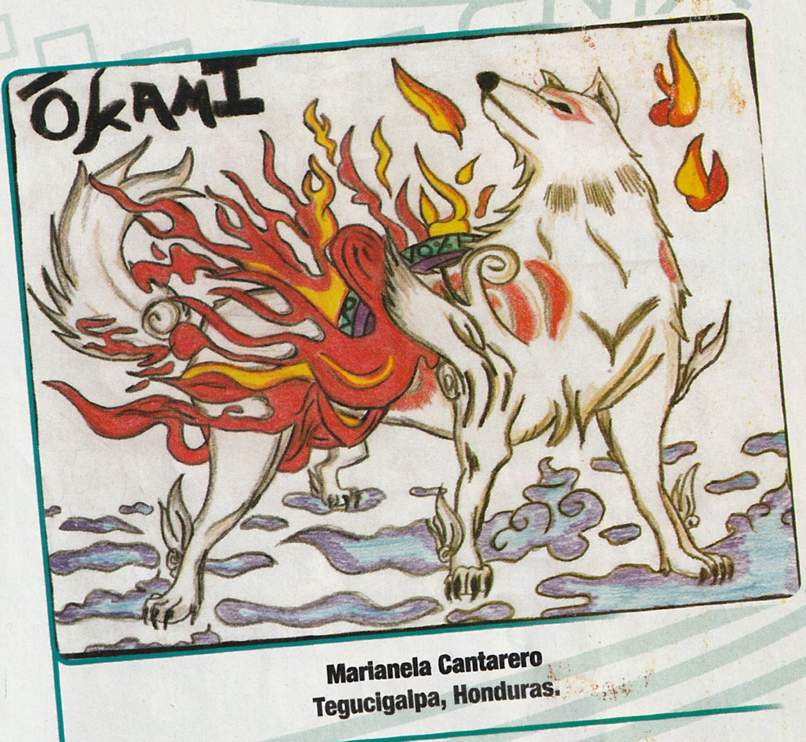
ARTE DEL MES

Carlos A. Jiménez Ramírez
Guatemala, Guatemala.

En esta ocasión el decidir el Arte del Mes fue una tarea complicada, pero al final, la obra de nuestro amigo Carlos, de Guatemala, fue la que se llevó el privilegio de aparecer en el apartado de honor de La Galería. Su dibujo es una pieza original, donde podemos apreciar a una chica (la cual debe ser una entrenadora **Pokémon**) con su mascota, un **Pikachu**, posando especialmente para los lectores de Club Nintendo. Sin duda, un gran dibujo esperamos recibir pronto más trazos de Carlos, que es todo un artista.



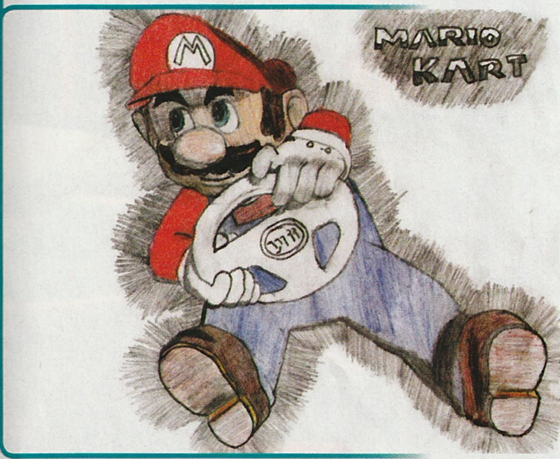
Carlos Godinez Reyes
Zacapa, Guatemala.



Marianela Cantarero
Tegucigalpa, Honduras.

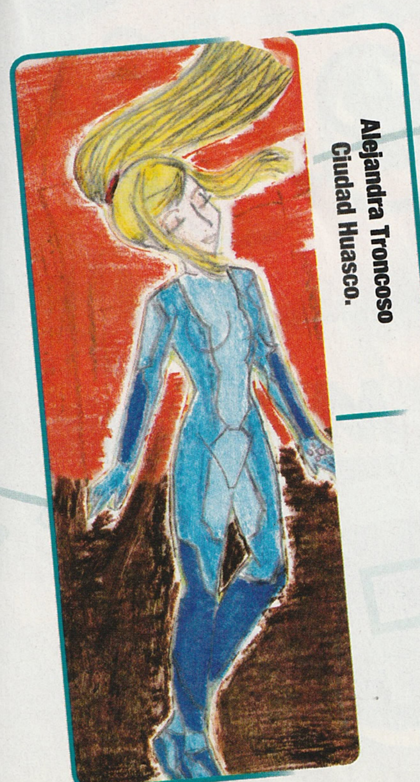


Karina Alexa Medina
Ciudad Juarez, Chihuahua





Cecilia Aguirre
Texas, Estados Unidos.



Alejandra Troncoso
Ciudad Huasco.

Seguro que todas las obras que te mostramos han sido de tu agrado, pero no te quedes con las ganas, mándanos tú también tus dibujos para que próximamente puedas verlos publicados en ésta, una de tus secciones favoritas. Te dejamos con la dirección de la revista a donde nos las puedes hacer llegar.

Av. Vasco de Quiroga No. 2000, Edificio E, piso 2, colonia Santa Fe, Delegación Álvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F.



Nuestra Portada

Expande tus horizontes en el nuevo City Folk

La tranquilidad de un pueblo alejado de la ciudad siempre es relajante y vaya que te la puedes pasar bien, más cuando tienes un sinfín de actividades diarias y eventos locales que ocurren en fechas específicas como Navidad, Año Nuevo, día de San Valentín o cambios de estación, además de tus deberes cotidianos como cuidar y acondicionar tu casa y realizar tu trabajo para que todo fluya adecuadamente. **Animal Crossing** llega con su tercera entrega (cuarta si contamos la que sólo apareció en Japón), y si desde la pasada para Nintendo DS se notaban las innovaciones en comunicación –por el Wi-Fi–, espera a que conozcas los beneficios que Nintendo ha agregado para **City Folk**, convirtiéndolo no sólo en un juego, sino también en un sitio para experimentar las redes sociales a mayor nivel. ¿Quieres enterarte de todos los pormenores de este simpático título para Wii? ¡Checa lo siguiente!

Welcome to Animal Crossing™ City Folk

Compañía: **Nintendo**.
Desarrollador: **Nintendo**.
Clasificación: **E**.
Categoría: **Simulador**.
Jugadores: **1-4**.

¿Aburrido del mismo pueblo?

En **Animal Crossing** la vida transcurre como si fueras de vacaciones a un lugar donde el tiempo pasa cómodamente; tienes las suficientes horas para realizar cada una de tus actividades, pero ¿qué tanto puedes hacer en un pueblo? Podrías acercarte a los arrojos a pescar la cena, juntar piedras o caracoles para incrementar tu colección personal o simplemente disfrutar de la tarde mientras los fuegos artificiales de las fiestas del pueblo iluminan el cielo. Y si se acerca el invierno y por consiguiente la Navidad, podrías hacer ángeles en la nieve o muñecos con sombreros graciosos, conseguir los regalos para tus amigos y familiares o poner ambiente en tu casa al decorarla a tu gusto. ¿Pero qué más?



Aquí conocerás a nuevas personas y tendrás más opciones para divertirte o simplemente dar un paseo por el centro de la ciudad.



Básicamente se conserva el estilo gráfico que hemos podido apreciar desde el Nintendo GameCube, con mejoras notables en texturas y escenarios.



Cuando decidas comunicarte con tus amigos del mundo e invitarlos a tu aldea, tendrás suficientes actividades para que no se aburran.

En concierto...

En el GameCube, te limitabas a recorrer tu pueblo –comoquiera que le hayas llamado-, divirtiéndote con cosas simples y hasta cierto punto monótonas, pero para evitar ese problema, existían eventos ocasionales que marcaban la diferencia, como **K.K.**, un simpático perro que toca la guitarra e interpreta todo tipo de canciones cada sábado a las nueve de la noche (este detalle se ha consolidado como una tradición y sigue vigente en las nuevas versiones de **Animal Crossing**) o las celebraciones de tu cumpleaños que te dejan algún obsequio virtual; en fin, son una gran cantidad de detalles que marcan la diferencia con respecto a otros juegos de simulación en donde sólo se limita a las actividades cotidianas y retos específicos.

La mayor parte de los elementos del juego son personalizables, por ejemplo, si quieres cambiar el estilo de ropa de tu jugador, lo podrás lograr sin inconvenientes, incluso puedes crear tus propios diseños.



Olvida la monotonía y corre hacia la aventura

Para esta primera edición de Wii, Nintendo pensó perfectamente que por muy divertido que sea un pueblo, siempre quedará esa idea de qué pasaría si se extendieran los territorios a zonas más "urbanas"; pues esa incógnita se ha resuelto, ya que ahora tendrás la oportunidad de ir a la ciudad y conocer más amistades, así como lugares en donde la diversión no parará. Aquí, las estaciones transcurren en tiempo real, por lo cual siempre hay algo por descubrir. Atrapa mariposas en el verano, sal a pedir dulces en *Halloween* o busca huevos durante las Pascuas, eso en la tranquilidad del pueblo, porque si quieres probar nuevas experiencias en **Animal Crossing**, toma un autobús hacia un área de la ciudad que es totalmente envolvente. Allí puedes presenciar un espectáculo en el teatro o realizar compras en la tienda Gracie's. Es más, te la pasarás tan bien que el tiempo volará y tú ni te percatarás; pero toma en cuenta que si no regresas a tu casa por un largo tiempo, tus vecinos empezarán a preocuparse.

Crea tu comunidad

A partir del Nintendo DS y con la función de la conexión Wi-Fi de Nintendo ya podías visitar pueblos de tus amigos sin importar en qué parte del planeta se encontraran, esto mediante un código personal que sería el canal para entrar a tu pueblo o el de tus vecinos. Lógicamente, el Wii no se podía quedar sin dicha función, por lo que contarás con las visitas –vía Wi-Fi- a otros territorios del mundo. No obstante, también existe el juego *multiplayer*, así, hasta cuatro personas podrán experimentar la diversión de **Animal Crossing City Folk**, habitando el mismo pueblo y trabajando juntos para construir la ciudad perfecta. Además, como el factor tiempo no es tan rígido en este juego, te dará tiempo de crear tus propias prendas de vestir y realizar diseños de moda (o de cualquier estilo que vaya contigo), escribir cartas y publicar mensajes en el panel de anuncios para que lo vea el resto de los habitantes.



El tiempo pasa tal y como en la vida real; cuando en tu localidad sea de noche, en el juego también podrás ver reflejado el cambio de horario.

Tu casa dice mucho de tí; decórala a tu gusto y ve a las tiendas para comprar muebles y accesorios que la hagan más vistosa.



Para que no des largas caminatas haz uso de este autobús, así tus recorridos serán mucho más relajados y no tendrás que cruzar largos recorridos a pie.

La vida dentro de **Animal Crossing**, es tan divertida como tu quieras; participa en los eventos especiales, entabla amistades con los vecinos y descubre qué hacen para divertirse los habitantes del pueblo.



¡Haz que tu voz se escuche!

Ya se veía venir para Nintendo, ahora con las tecnologías era necesario que el Wii pudiera ofrecernos un periférico para poder comunicarnos vía voz con otros jugadores, para así sentir una experiencia más completa en el Wii. Esto no es nuevo para Nintendo, lo hemos visto antes con **Metroid Prime Hunters**, donde podías charlar con tus amigos en un punto de reunión antes de iniciar una partida; allí no hubo tanto inconveniente, pues el Nintendo DS tiene micrófono integrado, pero en el caso del Wii, se ha desarrollado un periférico llamado WiiSpeak, micrófono ambiental que permite que el receptor perciba tus emociones a través de los sonidos, de la misma forma que si todos estuvieran en la misma habitación. ¿Y dónde lo conecto? Simple, tan sólo coloca el micrófono sobre la barra de sensor y captará todas las conversaciones, con una claridad y calidad de audio que te sorprenderá.

El punto principal de **Animal Crossing City Folk** es construir vínculos estrechos con los animales de tu ciudad (así es, aquí no se trata sólo de humanos, sino que tus vecinos serán de todo tipo de criaturas que puedas imaginarte). Para mantener una sana convivencia con el resto de los habitantes del pueblo, debes mantener comunicación constante, así como procurar que no olviden tu nombre dándoles una visita de vez en cuando, intercambiando cartas, regalos y favores. Los animales también pueden mudarse de una ciudad a otra, llevando consigo los recuerdos y anécdotas de sus antiguas ciudades. Y debido a que muchos de ellos no conocen el significado de la palabra "secreto", te podrán dar todos los detalles de lo que ocurre dentro de otros territorios. Así que para que no digan nada malo o comprometedor de tu adorado hogar, lúcete y demuestra tu buen gusto personalizando tu ciudad, casa y, por supuesto, a ti mismo, recolectando insectos, peces, fósiles, objetos de arte, muebles, prendas de vestir y accesorios. También puedes visitar la peluquería de la ciudad para cambiar el estilo de tu cabello y obtener una transformación total. Además, si diseñas prendas de vestir en la tienda del sastre, los animales las usarán y, tal vez, las llevarán a otras ciudades -espero que al menos te den comisión por imponer modas en lugares diferentes-.

En resumen

Animal Crossing City Folk no es un título más de simulación de vida, se trata de un juego que ofrece todo un repertorio de actividades en tiempo real que te hará vivir una experiencia virtual sobre la convivencia y desempeño de tus personajes. Ahora con las posibilidades de convivir con personas de otros lugares se incrementa la diversión y mejor cuando ya tienes la opción de hablar con tu propia voz y no sólo con mensajes textuales. Cabe destacar que el accesorio de micrófono (Wii Speak) no se limitará a este juego, pues ya se le está visualizando en otros títulos importantes para incrementar las funciones de los próximos videojuegos de todos los géneros. En cuanto a la historia, ¡tú la creas! Solo o en conjunto con tus amigos se dispondrán a disfrutar de la vida en un pacífico lugar; claro, si quieres aires diferentes, ve a la ciudad y diviértete. Explora los distintos territorios y descubre las diversas situaciones que se desarrollan día con día; colecciona los objetos y muéstrale a tus amigos qué tan bien van las cosas en tu pueblo.

Cuando llegues por primera vez a tu nuevo lugar de residencia, compra una casa y haz con ella lo que tu creatividad te dicte –para decorarla-. Dependiendo de lo que hagas y tus búsquedas por todo el perímetro, podrás conseguir más de 2,400 ítems, siendo la pesca una actividad en donde encontrarás varias de estas reliquias. Claro, no todo son objetos; algunas otras actividades consisten en coleccionar mariposas o insectos, cavar para descubrir restos fósiles o tesoros milenarios, entre otras. Respecto a los personajes, varios están de regreso, como **K.K.**, **Slider**, **Tom Nook**, **Blather** y **Mr. Resetti**.



Sin duda Nintendo ha acertado nuevamente al presentarnos esta nueva versión para Wii; ahora con el micrófono será una verdadera sensacion en línea.

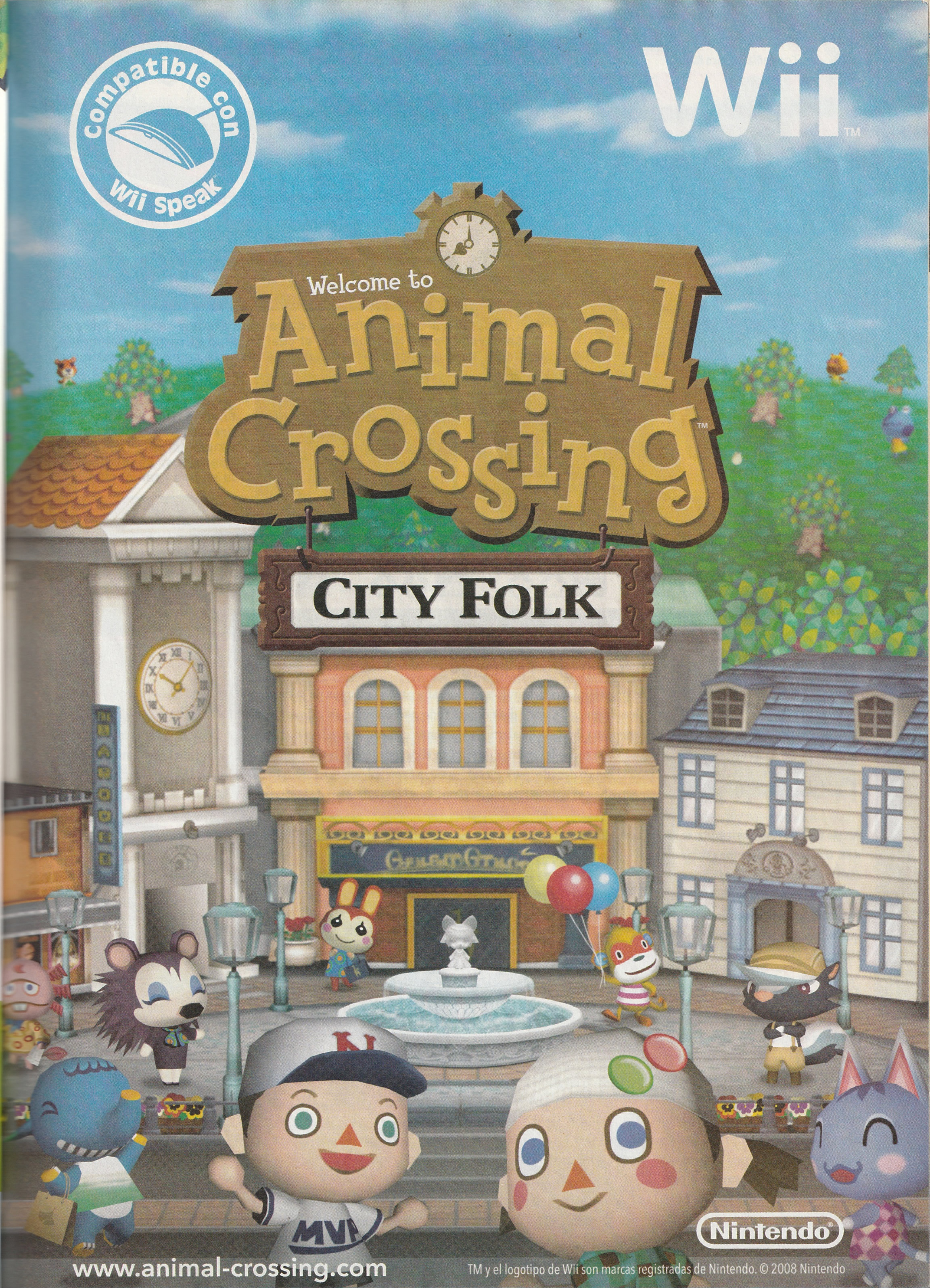
Todo está bajo control

El sistema de apuntar con el Wiimote simplifica las acciones al momento de escribir o conducirte por la ciudad, además de utilizar los ítems o dibujar tus diseños para la ropa. También te simplificará las conversaciones con los demás personajes. Por supuesto, habrá momentos en los que le saques provecho al sensor de movimiento, pero no creas que será desgastante, los comandos son tan sencillos que podrás jugar por horas y no sentir que tu muñeca está a punto de separarse de tu brazo. Por último, si tienes activado el WiiConnect24, podrás comprar y vender ítems a tus amigos al participar en subastas, ver las casas de otros jugadores en la *Happy Room Academy* o enviar cartas a tus vecinos. Asimismo, existe la opción DS Suitcase Mode, que te permite llevar tu personaje de tu consola a la de una de tus amigos. Te preguntarás para qué. Con esto, si no tienes Internet, experimentarás la misma sensación de convivencia en otros pueblos como en la red Wi-Fi, participando en múltiples modos de juego, y claro... si tienes la versión de Nintendo DS (**Animal Crossing Wild World**), lleva a tu personaje hacia la edición de Wii; con ello continuarás las hazañas del héroe de tu pueblo; ¡eso sí es portabilidad!



Muchos de los personajes principales de la historia de este juego están de regreso para que te sientas como en casa una vez que llegues al pueblo.





Compatible con
Wii Speak
Wii™
Welcome to
Animal Crossing™
CITY FOLK
Nintendo®
www.animal-crossing.com
TM y el logotipo de Wii son marcas registradas de Nintendo. © 2008 Nintendo

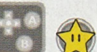
Compañía: **Namco Bandai** Desarrollador: **Namco Bandai** Categoría: **Acción/Aventura**





Hace más de un año que Disney Interactive Studios lanzó al mercado Spectrobes para Nintendo DS, el cual se ganó el respeto del medio debido a su fresca propuesta tanto en historia como en cuestiones de *gameplay*, por lo que decidieron lanzar una segunda parte, Spectrobes: Beyond The Portals, que presenta mejoras sustanciales en todos sus apartados, convirtiéndolo en una gran opción.



RANKING CN 8.0



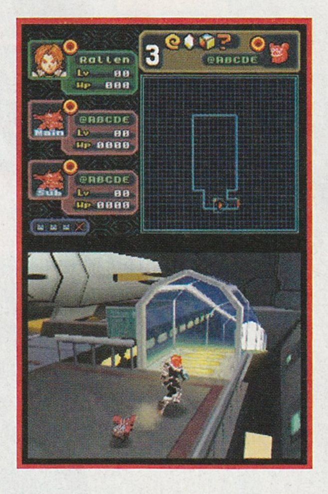
De regreso a la acción

Los protagonistas del título son exactamente los mismos de la entrega anterior, es decir, **Jeena** y **Rallen**, quien después de unos días donde todo parecía estar en calma luego de su enfrentamiento con **Krawl**, reciben una llamada de alerta, ya que unos extraños seres han comenzado a atacar diversos planetas, acabando con todas las formas de vida en ellos, por lo que no lo piensan dos veces y de inmediato se alistan para el nuevo desafío, para el cual no van a estar solos, pues contarán con una ayuda muy especial, la de los **Spectrobes**, criaturas en las que estará la responsabilidad de las batallas.

A este tipo de juegos siempre se les ha tachado de sencillos en cuanto a su trama, pero debemos decir que en **Beyond The Portals**, el argumento es una de las cartas fuertes. Cuando termines cada escena se te explicará la historia con unos hermosos cinemas *Full Motion Video*, los cuales aportan el toque emotivo o épico según sea el caso, provocando que te adentres a la aventura como pocas veces se ha logrado en el Nintendo DS.

Comienza la travesía

Para poder detener a la nueva amenaza tendrás que viajar a varios planetas o lugares los cuales están conectados por medio de portales, por lo que es de vital importancia revisar tu mapa, así siempre sabrás hacia dónde te estás dirigiendo. Los ambientes del juego están en 3D, así que la vista será en tercera persona, ofreciendo con ella una amplia visión de todo lo que está ocurriendo, y evitando que al avanzar te salgan enemigos por sorpresa. Cada rincón guardará un secreto, por lo que debes explorar muy bien, usando todos los elementos con los que cuentes ya sea para avanzar o para lograr resolver algunos acertijos, que no serán al estilo de **The Legend of Zelda**, pero sí te pondrán a pensar por unos minutos antes de intentar algo.





De entrada parece un juego de acción al estilo de **Code Lyoko**, pero no es así, aquí la jugabilidad es mucho más demandante. Cuando te vas a enfrentar a alguna criatura, la perspectiva cambia a un modo de batalla, donde puedes seleccionar todos los movimientos que van a realizar tus personajes.

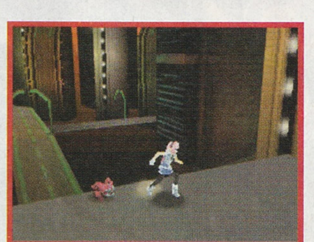
Seguramente te estarás preguntando con qué vas a atacar a los rivales... pues bien, aquí no usarás magia, pistolas o invocaciones, sino a unas extraños seres conocidos como **Spectrobes**, pero a diferencia de otras series que usan un concepto similar como **Pokémon**, aquí tus criaturas no las vas a encontrar en un ambiente libre; deberás desenterrarlas y traerlas a la vida, ya que en un principio son simplemente fósiles, pero con el tratamiento adecuado se convierten en un arma difícil de detener.



Reúne a tu escuadrón para cada misión

En total son poco más de 100 los **Spectrobes** que vas a poder recolectar, cada uno con diferentes formas de atacar, pero también con debilidades, por lo que es necesario que revises su *status* para saber si es conveniente o no tenerlos en tu equipo. Conforme logres acumular victorias, tu criatura aprenderá nuevas técnicas, al tiempo que se volverá más resistente a los embates enemigos, por lo que es importante que no evites los enfrentamientos.







La pantalla táctil tendrá un uso exhaustivo, no sólo para controlar los menús y algunos comandos de los personajes, no; también será indispensable para resolver algunos acertijos así como para encontrar y desenterrar a los **Spectrobes**.

Viaja a una nueva dimensión

Estamos ante un juego excelente, no ha hecho mucho ruido como otras sagas conocidas, pero verdaderamente te lo recomendamos; cada uno de sus elementos ha sido bien cuidado, logrando crear una de las mejores obras de Disney Interactive en los últimos años. Esperemos que ahora no bajen de esta calidad en sus posteriores trabajos, porque creemos que **Spectrobes** como saga tiene un futuro brillante; ojalá que pronto se decidan y desarrollen una aventura exclusiva para Wii, pero por lo pronto disfruta de **Beyond The Portals**.



¡Gánate un juego de Spectrobes!

Club Nintendo y Disney Interactive te regalan 10 juegos de Spectrobes, lo único que debes hacer es mandarnos un correo electrónico con las respuestas correctas de la siguiente trivia y listo, si eres uno de los 10 primeros en hacerlo, estarás disfrutando de este sensacional título.

1.- ¿CUÁL FUE LA FECHA EXACTA DE LA SALIDA DEL PRIMER SPECTROBES?

2.- MENCIONA DOS JUEGOS QUE HAYA PUBLICADO DISNEY INTERACTIVE PARA NINTENDO DS.

3.- NOMBRA A LOS DOS PROTAGONISTAS DE LA HISTORIA.

Bases Simplemente mándanos un correo a spectrobes@clubnintendomx.com con el título "Trivia Disney". Los primeros correos que se reciban con las respuestas correctas se ganarán el juego; en total serán 10 ganadores. Se aceptarán correos del 3 al 10 de diciembre del 2008 únicamente. No se te olvide incluir tus datos completos (nombre, dirección edad y teléfono), de lo contrario tu participación no será válida (promoción sólo para México DF y Área Metropolitana). En caso de que resultes ganador, nosotros nos comunicaremos contigo vía telefónica el lunes 15 de diciembre para darte la fecha y horario de la entrega de los premios en las oficinas de la redacción, ubicadas en Av. Vasco de Quiroga # 2000, Colonia Santa Fe, Del. Álvaro Obregón. Debes traer una fotocopia de tu identificación y la revista Club Nintendo de diciembre.

Promoción notificada a la Procuraduría Federal del Consumidor (Profeco) mediante escrito de fecha 29 de enero de 2008. Para mayor información llama al 52613769. En caso de incumplimiento, repórtalo a la Profeco.

MASTER

La serie de **Spectrobes** es una muestra clara de que la calidad puede enfrentarse a cualquier licencia actual, ya que a pesar de que su nombre aún no posee ningún tipo de impacto, sí representa un juego extraordinario en todo sentido, que aprovecha las ventajas del NDS como pocas veces se ha visto; realmente debes conocerlo, es excelente.



CROW

El simple nombre no me dice mucho, de hecho, desde la primera entrega no me terminaba de convencer, sin embargo, ahora le pusieron más producción y se ve reflejado en la calidad gráfica. Los videos lucen de maravilla y en el *gameplay* notamos acción continua. En concreto, se trata de un juego de aventura RPG que será agradable para los jóvenes fans de los videojuegos.



PANTEÓN

Tenemos aquí una más de las opciones que quieren aprovecharse del éxito de la fiebre amarilla y quieren descaradamente ganar dinero con un concepto que ya está más requemado que nada. Digo, si **Pokémon** ya me cansó con tantas y tantas versiones, juegos alternos y demás, imagínate lo que pienso de esta copia tan chafa de la idea de Satoshi Tajiri. En serio, no lo recomiendo.

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

CHRONO TRIGGER®

POR FIN, UNO DE LOS JUEGOS MÁS EXITOSOS, IMPRESIONANTES Y EMOTIVOS DE TODOS LOS TIEMPOS HA LLEGADO AL NINTENDO DS. CHRONO TRIGGER ES TODA UNA EXPERIENCIA QUE NO PUEDES DEJAR DE VIVIR SI TE AGRADAN LOS TÍTULOS QUE REALMENTE VALEN LA PENA Y NO LAS SIMPLES SECUELAS O LOS JUEGOS DEL MONTÓN. SI POR ALGUNA RAZÓN NO TUVISTE LA OPORTUNIDAD DE CONOCERLO, AHORA PODRÁS TENERLO CON VARIOS EXTRAS MUY INTERESANTES, Y LO MEJOR DE TODO ES QUE PODRÁS LLEVARLO A TODOS LADOS EN TU SISTEMA PORTÁTIL FAVORITO.

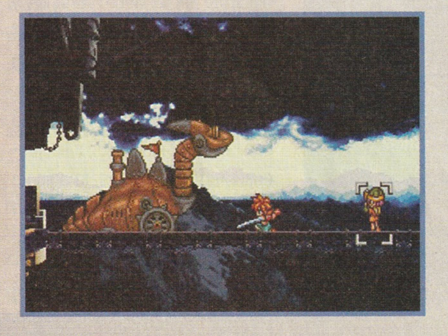
GRÁFICOS · SONIDO · GAMEPLAY · HISTORIA · DIFICULTAD · RANKING CN 9.5

¿POR QUÉ ELEGIR UN RPG?





Uno de los géneros más impresionantes de los videojuegos es el de los RPG. En este tipo de títulos no solamente tienes la misión común de las historias trilladas de salvar al mundo, vencer al malo y rescatar a la chica bonita. Aquí te presentan las más interesantes tramas, los mundos más extensos e increíbles experiencias más allá de sólo correr, saltar y disparar. Los RPG son poco apreciados por los jugadores casuales o los que sólo quieren lucirse con los demás; en estas aventuras no se trata de hacer combos, ganar medallas u obtener el primer lugar realmente; tienes que tener paciencia, una buena capacidad de deducción y también un buen nivel de inglés, pues la mayoría no vienen en español. Desde el inicio del género hemos visto grandes exponentes que demuestran la grandeza de los RPG, como la serie **Final Fantasy**, por ejemplo; pero existe una gran variedad de ellos, todos con su estilo distinto. Antes era curioso recomendarte **Chrono Trigger**, pues era sumamente difícil tenerlo por ser una joya de antaño; ¡pero ahora podrás

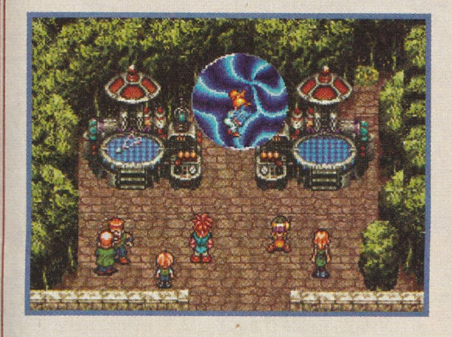


UNA VERDADERA JOYA

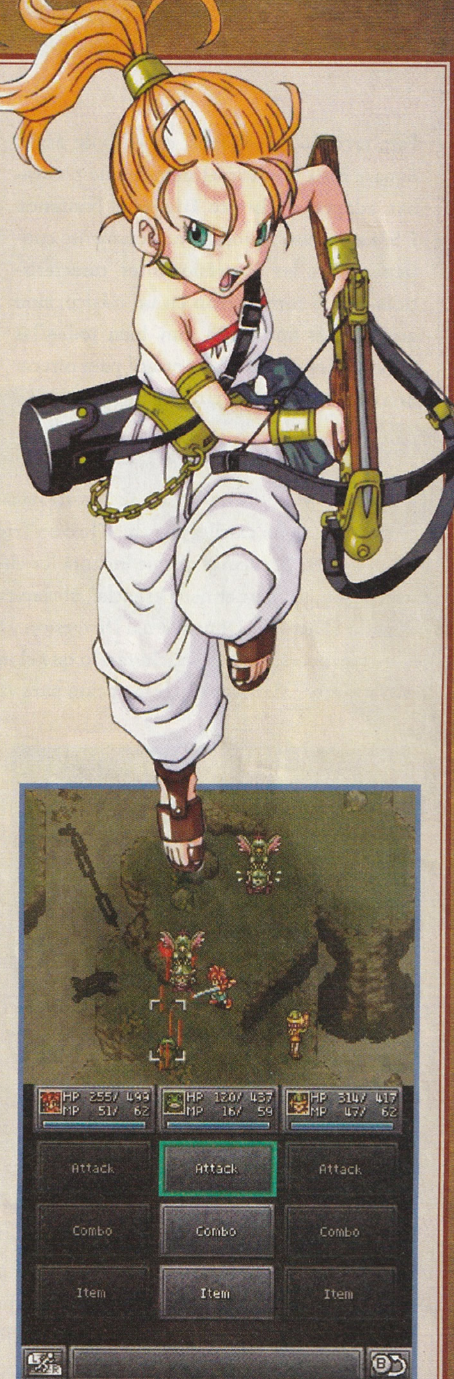
Chrono Trigger apareció en 1995 para el legendario sistema de 16 bits, el Super Nintendo; en aquellos días era relativamente fácil conseguirlo, pero con el tiempo se convirtió en un artículo de colección que aumentó su precio considerablemente; los pocos cartuchos que se podían encontrar a la venta en subastas o tiendas lo daban a un precio elevado en comparación con otros de la época e inclusive que los actuales. Por lo que su aparición para esta consola representará una oportunidad de oro para todos lo que no pudieron jugarlo. Es notable mencionar que jamás estuvo disponible para el mercado europeo, hasta ahora con la salida de la versión para Nintendo DS.

LA HISTORIA PUEDE SER CAMBIADA

Como en muchos RPG, las cosas en **Chrono Trigger** comienzan de manera simple; los personajes principales no tienen idea que lo que les espera y viven sus vidas como cualquier otro día. De acuerdo con la historia, **Crono** -el principal protagonista- asiste a la feria del milenio en donde conoce a una chica misteriosa de nombre **Marle**. Al tener un percance con la máquina teletransportadora de su amiga **Lucca**, **Crono** debe viajar a un sitio desconocido para rescatar a su nueva amistad. Sin saberlo, este evento da inicio a una aventura sin precedente en donde **Crono** y sus amigos deben viajar en el tiempo para salvar al futuro de su planeta. Al principio los viajes serán limitados, pero conforme vas progresando, tu habilidad de dominar el tiempo y crear cambios en los eventos será incrementada considerablemente.







EXCELENTE *GAMEPLAY*

Además del viaje en el tiempo tan minuciosamente cuidado, la forma de combatir a tus enemigos es pieza clave del éxito del juego. Al igual que otros RPG, atacas por turnos con un sistema donde esperas a que se llene una barrita que te permite efectuar algún movimiento; pero la diferencia es que los combates son en ese mismo lugar y además puedes realizar distintos tipos de magias, poderes e invocaciones. No es raro que cada personaje tenga basados sus poderes en alguno de los elementos; pero lo que en realidad resulta impresionante es que puedes combinar las habilidades de tu equipo para crear poderosos ataques dobles e inclusive triples.

EL "*DREAM TEAM*"

La razón del porqué **Chrono Trigger** gozó de tantas bondades es precisamente porque tres personas clave estuvieron detrás de su desarrollo; este grupo conocido como el *Dream Team* (*Equipo de Ensueño*) se dio a la tarea de crear la más maravillosa experiencia hasta ese momento; dicho equipo estaba conformado por Hironobu Sakaguchi (creador de la serie **Final Fantasy**), Kazuhito Aoki (productor y desarrollador estrella de Square) y Nobuo Uematsu (compositor de la música de la serie **Final Fantasy** y otros títulos de Square). Y por si fuera poco, también tuvo la intervención de Masato Kato (quien escribió casi toda la trama) y el genio creativo, Akira Toriyama (famoso por su serie **Dragon Ball**), diseñador de todos los personajes del juego.



LA EMOTIVIDAD EN LA HISTORIA ES UNA DE LAS CARTAS FUERTES EN ESTA GRAN AVENTURA PARA NDS.

CUIDANDO LOS DETALLES

La diferencia de **Chrono Trigger** con otros juegos –sean o no RPG- es que cada pequeño detalle, desde los personajes más importantes, hasta los más comunes, están diseñados y desarrollados con un gran nivel de detalle. Cada sitio y situación están magníficamente acompañados con un buen tema musical para envolverte más en la experiencia, mientras que, pixel a pixel, podrás notar cómo trabajaron a conciencia para crear un mundo sin igual. Además, hay muchas cosas que tal vez no notes a la primera, pero que si observas bien te sorprenderán mucho.

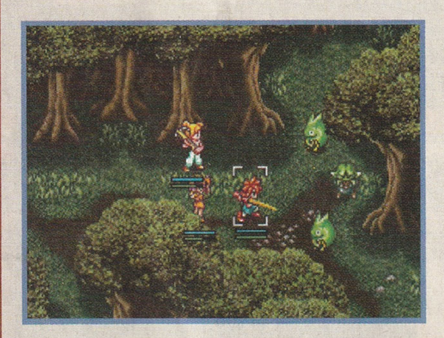
MEJORANDO LO INMEJORABLE

Para regocijo de los fans, en julio de 2008 Square Enix anunció al mundo que planeaban adaptar a **Chrono Trigger** al Nintendo DS. La versión mejorada no solamente contiene todas las impresionantes características que lo convirtieron en un clásico, sino que además aprovecha muy bien todas las capacidades del sistema portátil para ofrecer una excelente opción tanto para todos.



ENCERAR... PULIR...

Como es costumbre de Square Enix, este *remake* no es solamente una traslación común y corriente con algún extrilla por ahí; **Chrono Trigger** para NDS contiene absolutamente todo el juego de SNES, además de que incluirá los cinemas de la versión de PlayStation y una nueva traducción, sin perder nada esencial, obviamente. De manera adicional, tres sitios exclusivos: Dragon Sanctuary, Dimensional Distorsion y Monster Arena no sólo ofrecerán un nuevo reto a los jugadores, sino que incluirán lo que el mismo Masato Kato señaló como: "revelaciones impactantes". Eso sin contar la opción para varios jugadores.



FINALES Y CAMBIOS

Cambiar la historia es un asunto riesgoso (y si no lo creen, pregúntenle a **Homer Simpson** en el especial de Halloween); por esta razón, dependiendo de tus acciones y cuándo enfrentes al último jefe, el final, al igual que varios eventos relacionados, cambiarán de forma drástica. Ciertamente **Chrono Trigger** no fue el primer juego en ofrecer varios finales, pero sí es uno de los que más tiene.

SIMPLEMENTE INCREÍBLE

Quienes ya tuvieron la oportunidad de experimentar la avasalladora magnificencia de vivir **Chrono Trigger** seguramente ya rompieron su cochinito para adquirir esta nueva versión, pues en realidad es impresionante y sumamente recomendable. Tal vez tú no lo hayas conocido o te preguntes por qué volver a comprarlo; pues las nuevas opciones, el hacerlo *multiplayer*, que incluya nuevos calabozos y tantas cosas adicionales nos hacen catalogarlo como una de las opciones con las que sencillamente no te puedes equivocar. No se trata de un juego más del montón, ni una secuela más; sino de una mejora de un título que de por sí ya era sublime.

Viajando por el tiempo

- Cuando salió a la venta, **Chrono Trigger** para SNES vendió más de 2.36 millones de unidades en Japón y 290,000 alrededor del mundo.
- La compañía Production I.G creó una OVA de 16 minutos titulada **Nuumamonja: Time and Space Adventures** en 1996, basada en **Chrono Trigger**.
- Los gurúes del tiempo llevan los mismos nombres que los famosos Reyes Magos: **Melchior**, **Balthasar** y **Gaspar**.
- Los generales de **Magus**: **Ozzie**, **Slash** y **Flea** están nombrados en honor a tres músicos populares: **Ozzy Osbourne** (ex vocalista de **Black Sabbath**), **Slash** (guitarrista de **Guns n´ Roses**) y **Flea** (bajista de **Red Hot Chili Peppers**). En Japón se llaman simplemente **Mayonesa**, **Catsup** y **Mostaza**.
- Puedes tener hasta once gatos en la casa de **Crono**...
- **Vicks**, **Wedge** y **Piers** –personajes de **Final Fantasy**- tienen cameos en este juego.

LOS EXPERTOS COMENTAN...



MASTER

Chrono Trigger es una obra impecable por donde se le mire, el tiempo no ha pasado por ella, no exagero al decir que a pesar de los grandes juegos que aparecerán este fin de año, no habrá mejor opción para cualquier tipo de videojugador en el NDS que este increíble trabajo de Square. Sé que muchos esperaban un *remake*, pero así es simplemente perfecto.



CROW

Se veía venir, pues luego del regreso de los clásicos de Square, los fans de **Chrono** empezaron a cruzar los dedos por un remake para Nintendo DS. Honestamente hubiera preferido que le dieran tratamiento completo como a **Final Fantasy III** y **IV**, para aprovechar la plataforma y darnos algo diferente en gráficas a lo que ya conocemos. El juego como tal, es excelente.



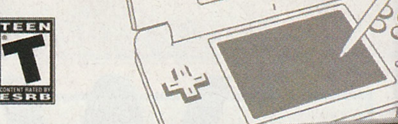
PANTEÓN

Sé que muchos podrán decir que nada se compara a **Final Fantasy**, pero créanme que no cabe la menor duda que **CT** tiene ese "algo" especial que lo separa de sus primos. No es sólo que haya sido uno de los mejores juegos para SNES, sino que virtualmente no tiene defecto alguno. No por nada es EL juego del Dream Team. Te reto a que lo juegues antes de que opines lo contrario…



Compañía: **Ubisoft** Desarrollador: **Ubisoft** Categoría: **Acción/Aventura**

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB



Prince of Persia
The Fallen King

TODOS ESPERÁBAMOS PARA WII UNA VERSIÓN ORIGINAL DE **PRINCE OF PERSIA,** PERO POR LO VISTO, LA CONSOLA DE NINTENDO QUE CONTARÁ CON UN NUEVO JUEGO DE ESTA SERIE SERÁ EL NDS, PERO A DIFERENCIA DEL TRABAJO ANTERIOR DE UBISOFT PARA LA PLATAFORMA, AHORA EL GÉNERO SERÁ DE AVENTURA, LO QUE AMPLÍA SUS POSIBILIDADES DE EXITO.

GRÁFICOS · SONIDO · GAMEPLAY · HISTORIA · DIFICULTAD · RANKING EN 7.0



Nunca dejes solo a tu reino, tarde o temprano te necesitarán

Un rostro totalmente desconocido

Sin duda la diferencia más grande entre este titulo y los anteriores de la saga la tenemos en el estilo utilizado para desarrollar el juego, y no nos referimos a los gráficos, sino a que pareciera que han diseñado la serie desde cero, olvidando al príncipe en ambientes oscuros y adoptando a uno con una estética mucho más alegre. Lógicamente, esto despertó polémica desde que se mostraron las primeras imágenes, pero podemos decirles que el resultado no ha sido nada malo, al contrario, nos encontramos ante un buen titulo.

La historia que nos plantearán será la siguiente: el reino de Persia se ha visto poco a poco envuelto en actos de corrupción, al grado que ya no es un lugar tan agradable para vivir; la sociedad se ha dejado llevar por el camino fácil, tanto así que su príncipe debe escapar para encontrar un mejor lugar, en el cual pueda hallar una solución a la problemática que ahora enfrenta su lugar de origen.







Nadie dijo que sería sencillo

El riesgo de la misión que afrontarás es que dejas todo lo que conocías para adentrarte en terrenos habitados por enemigos que aprovecharán tu estado para intentar eliminarte, aunque también habrá algunos que buscarán alianzas. Siendo honestos, la trama no está nada mal, de hecho, es bastante interesante, logra captar tu atención desde el comienzo, además de que cuenta con un par de giros para que no puedas adivinar cómo terminará todo.



Al saberse de este juego, muchos pensamos que utilizaría el mismo motor gráfico que fue aprovechado en **Assassin´s Creed** para NDS, es decir, estaría en 3D, pero en lugar de eso, se ha elegido una perspectiva de lado, que brinda toques de plataformas a la aventura, volviéndola mucho más dinámica.

Piensa todos tus movimientos

Controlar al protagonista no será nada complicado, pero tampoco algo común, ya que usaremos el *Stylus* para desplazarlo, más o menos como lo que ocurrió en la primera entrega de **Kirby** para NDS, sólo que aquí no trazaremos líneas, solamente tendremos que tocar la dirección en pantalla a la que queramos dirigirnos. Para atacar, basta con tocar al enemigo, pero para ello hay que medir bien el alcance de sus golpes.

Además del reto que representan los adversarios, cada uno de los escenarios tiene distintos peligros que te costará trabajo esquivar o librar, precipicios, cuerdas, cajas, paredes, columnas, cada objeto dentro del nivel representa un desafío, ya que pueden ayudarte para avanzar, pero al mismo tiempo pueden ser una trampa mortal, por lo que es recomendable observar muy bien tu ambiente para que no seas eliminado. Debido a la dificultad, todo esto te hará recordar un poco a la primera versión que apareciera para Super Nintendo.





Persia en la palma de tu mano

La calidad gráfica del juego es impecable, a pesar de su perspectiva cuenta con algunos elementos en 3D así como una buena simulación de fuentes de luz, lo que se nota sobre todo en las escenas nocturnas, donde la estética que se alcanza te dejará gratamente sorprendido. Pasando al audio, no tiene la fuerza que una saga como ésta requeriría, pero tampoco es para bajarle el volumen; digamos que cumple con su objetivo sin llegar a sobresalir.



La historia de un reino

- El primer juego de **Prince of Persia** apareció en 1989 en las computadoras, mientras que para consolas caseras, lo vimos en el Super Nintendo en 1992, donde logró ganarse el respeto de la industria por sus fluidas animaciones.
- Como toda serie, ha tenido algunas piedras en el camino, es decir, versiones que no fueron tan afortunadas; en este caso, dicho "honor" lo tiene **Prince of Persia 3D**, que por fortuna sólo vio la luz en la PC.
- Rumores apuntan a que la película de la nueva serie de **Prince of Persia** se estrenará el próximo año, habrá que esperar unos meses para ver si se confirma esto.

Los expertos comentan...

Master

A pesar de que esperaba un juego más enfocado al estilo oscuro que nos había mostrado Ubisoft recientemente, **The Fallen King** es un juego excelente, que merece llevar el nombre **Prince of Persia**; de hecho, es más parecido a los títulos que dieron origen a esta serie que los que conocimos en Nintendo GameCube. Avanzar por los diferentes niveles es tan sencillo que por momentos se te olvida que estás usando un *Stylus*, pero claro, sin que el nivel de dificultad se vea disminuido.

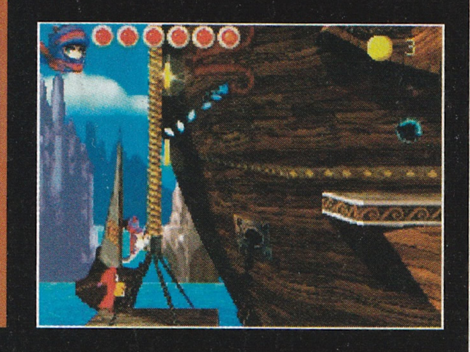


Crow

Honestamente, me hubiera gustado una adaptación de la saga anterior de **Prince of Persia**, pero es bueno que Ubisoft busque enfoques diferentes para esta saga. Visualmente estamos ante un juego tipo caricatura, con escenarios menos complejos que en su versión de Wii, pero no por ello el reto es mínimo, pues habrá misiones que te exigirán un alto desempeño. Los comandos los controlarás a través del *Stylus* y, por supuesto, la pantalla táctil será donde la batalla se desarrolle, mientras el mapa lo verás en la superior.

Panteón

Tal parece que Ubisoft le ha copiado a Capcom y quiere convertir a su franquicia de **Prince of Persia** en lo mismo que ahora es **Mega Man**, con varias historias alternas y secuelas. No es que no me guste el juego, en realidad es bueno, pero sigo extrañando el clásico estilo del primer título de la serie, aquél en donde realmente te costaba trabajo avanzar por la dificultad tan extrema de sus laberintos y acertijos. Como juego es bueno y recomendable, pero ya se está volviendo demasiado repetitivo.



Wii Ware™



Cada mes que pasa este sistema de descargas se vuelve más popular, ya que nos permite conocer juegos con conceptos sumamente divertidos, algunos con licencias nuevas y otros con personajes conocidos, pero todos enfocados a sacar el máximo beneficio del Wiimote, como lo demuestran los títulos que te presentaremos a continuación.

Bomberman Blast — HUDSON ENTERTAINMENT — 1000 WII POINTS

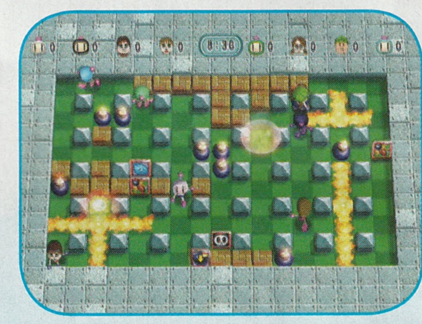
Mega Man no ha sido la única leyenda que ha visitado el canal de WiiWare en las últimas semanas, ya que **Bomberman** también tiene disponible un título listo para descargarse, el cual se subtitula **Blast**.



A diferencia de las últimas versiones que hemos podido ver del personaje para los diferentes sistemas de Nintendo, no se trata de un juego de aventura, sino de un título enfocado de manera exclusiva en el *multiplayer*, para que tú y tus amigos puedan divertirse a lo grande.

Desde el Nintendo 64, con **Bomberman Second Attack**, la compañía descubrió que el juego para varias personas era algo esencial en sus títulos, por lo que ahora nos ofrecen una experiencia verdaderamente increíble; se ha alcanzado un nuevo nivel en diversión, aunque se lea exagerado, ya que gracias a las cualidades de la plataforma en cuanto a juego en línea se refiere, podrán participar en la acción hasta ocho personas de manera simultánea, imagínate, si antes con tan sólo cuatro era la locura total, ahora los duelos serán memorables.

Para jugarlo no necesitas más que de un Wiimote o controles de Nintendo GameCube; con el Pad controlas a tu personaje, mientras que los ítems como bombas los tomas con los botones lo interesante es que si estás usando el Wiimote, podrás agitarlo al estilo de **Wario Land: Shake it!** para incrementar el daño de tus ataques. Los niveles son idénticos a los vistos desde el tiempo del NES, es decir, laberintos con distintos tipos de materiales que reaccionarán de manera especial a cada una de las explosiones, lo que te permite planear estrategias contra tus amigos.



El reunir a ocho personas en un lugar tan pequeño no nos parecía tan buena idea, pero una vez que lo aprecias en movimiento, te das cuenta de que todo reacciona de manera fluida, nunca te quedas atorado en algún área de la arena, logrando que las partidas sean frenéticas. No tenemos dudas, **Bomberman Blast** debe estar en tu colección de WiiWare, es fenomenal, no pararás de jugarlo nunca; de lo mejor que hemos visto para varios jugadores en este catálogo descargable de la consola.

Major League Eating: The Game — MASTIFF — 1000 WII POINTS

Seguramente todos han visto en televisión alguna competencia entre varias personas por ver quién come más tacos, salchichas o casi cualquier alimento, pues bien, al parecer a alguien en Mastiff le pareció una buena idea realizar un videojuego de estos peculiares torneos, por lo que ahora podemos descargar en nuestros Wii, **Major League Eating: The Game**, en el que no ganaremos por medio de golpes o disparos, sino comiendo.





Antes de que salgas de tu asombro por tan pintoresco juego, vamos a comentarte un poco de su mecánica; vas a poder elegir de entre una decena de competidores, todos con estilos propios; encontrarás desde punks hasta personas de la tercera edad, lo que no afectará para nada en su desempeño, todos tienen las mismas posibilidades de ganar. Al momento de que comience la competencia, podrás ver a ambos participantes, arriba de los cuales aparecerán unos recuadros que representarán la comida en cuestión; con tu Wiimote deberás marcar la que desees comer en el momento justo.

Como el hecho de ver quién come más por sí solo no suena nada divertido, se ha agregado la opción de utilizar algunos ítems para mermar el desempeño de tu contrincante, como el uso de eructos por ejemplo. Esto le pone estrategia al juego, debes pensar muy bien en qué momento usarlos, sobre todo cuando compitas en Wi-Fi.



Nos encontramos ante un juego divertido, con opciones interesantes, pero que a decir verdad, le falta profundidad al *gameplay*, ojalá que de haber una secuela lo tomen en cuenta para ofrecer un mejor producto.

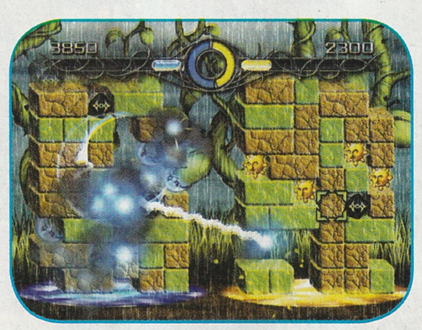
MadStone RIVERMAN MEDIA 800 WII POINTS

Después de la salida de Dr. Mario en WiiWare, no habíamos visto algún juego realmente original de este concepto, pero todo ha cambiado gracias a la aparición de MadStone, un puzzle exclusivo para el sistema que te mantendrá ocupado por mucho tiempo, ya que su mecánica es simple, lo que permite que aprendas a jugar con un par de niveles.



Debes pensar muy bien tu jugada para que le puedas mandas castigos a tu oponente.

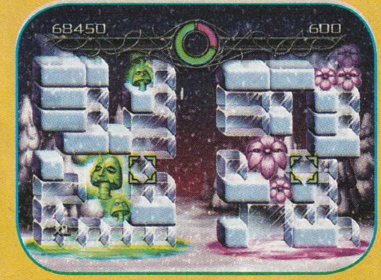
Es este título la pantalla es parecida a lo ya visto en **Pokémon Puzzle League** o **Columns**, sólo que aquí en lugar de fichas de colores o diamantes, el elemento que tendremos que desaparecer son bloques de concreto. Lo interesante es que no los vamos a poder deslizar hacia ninguna dirección, todo lo que deberemos hacer será destruirlos creando fisuras en los bloques, lo cual se logra colocando el cursor sobre la pieza que queramos y listo; al presionar un botón se desmorona dando pie a grandes jugadas en cadena, sólo debemos ser observadores.

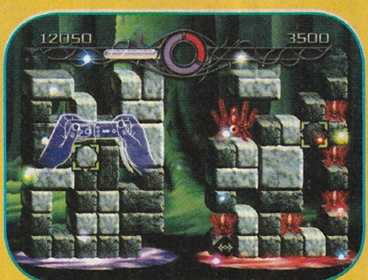


Conforme logres avanzar, la estructura y diseño de los niveles va a cambiar de manera drástica.

Ahora bien, si sólo te dedicas a destruir piedras sin sentido, no vas a conseguir un buen marcador (aunque tal vez si pases el nivel), para ello necesitas crear combos, lo cual logras al dejar en mal estado los bloques de la parte de arriba, así cuando destruyas algunas piezas en la parte inferior, al caer no soportarán el golpe y quedarán destruidas. Al comienzo parece complejo, más que nada por que estamos acostumbrados a piezas de muchos colores, pero después de unos cuantos minutos te acoplas sin ningún problema a su mecánica de juego, ocasionando que no lo dejes en un rato.

A pesar de que no es un juego que llame mucho la atención, es bastante entretenido, tiene un alto nivel de *replay value*, no sólo por la modalidad para dos jugadores, sino también por que siempre te queda la sensación de poder mejorar tu marcador en cada nivel. Es una buena opción, para los amantes del género, no se arrepentirán.



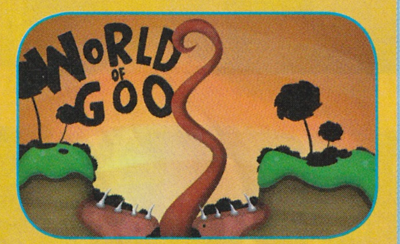


En diferentes momentos te van a explicar cómo puedes usar el Wiimote,

World of Goo 2D BOY 500 WII POINTS

El diseño de personajes es extremadamente innovador, sólo mira la imagen.

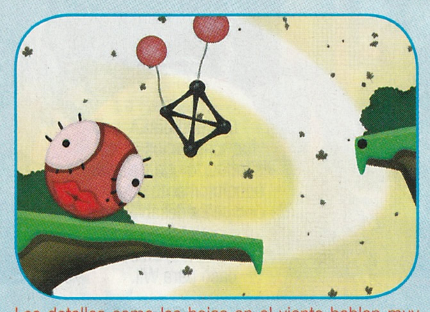
Si tuviéramos que hacer una lista de los juegos más creativos para WiiWare, seguro que **World of Goo** estaría ocupando los primeros sitios; es un ejemplo claro de lo que necesita la industria, desborda originalidad por donde se le vea, pero bueno, comencemos por explicarte de qué trata esta divertida apuesta de 2D Boy.



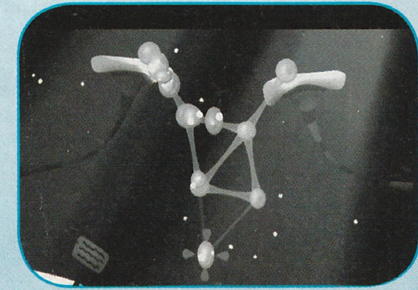
Este tipo de proyectos son los que mejor aprovechan las ventajas del Wiimote.

World of Goo es un juego de *puzzle*, pero no del estilo **Tetris**, aquí la acción se realizará a lo largo de un nivel con perspectiva de side scroll, y el objetivo es reunir la mayor cantidad de **Goo** en cada escenario. Los Goo son objetos pequeños parecidos a gelatinas, los hay de diferentes colores, cada uno con cualidades distintas, siendo la más importante la cantidad que puedes unir; por ejemplo, de los verdes, no puedes colocar más de cuatro juntos.

Todos los movimientos los ejecutas con el Wiimote, el cual te servirá más que nada como un mouse de computadora; con él podrás dirigir hacia dónde quieres que giren tus **Goo** para encontrarse con otros. Debes tener presente que una misma estructura de estas criaturas puede tener varias ramificaciones, por lo que puedes crear figuras bastante curiosas, todo con tal de reunir a los **Goo**.



Los detalles como las hojas en el viento hablan muy bien de los programadores.



Habrá algunas escenas donde el color quede para mejor ocasión, pero la diversión sigue presente.

Gráficamente el juego es impecable, con escenarios muy coloridos y diseños que quitan el aliento, además de que la música que acompaña a cada fase es extraordinaria. **World of Goo** es de esas joyas que no aparecen muy seguido, por lo que se le debe valorar como tal; no pierdas el tiempo y descarga esta maravilla, que por cierto fue creado por tan sólo dos personas, lo que habla de la gran visión y talento que poseen, esperemos que pronto nos ofrezcan nuevos juegos para este canal.

EN◇ Reporte

EGS 2008

Fotos: Toño R.

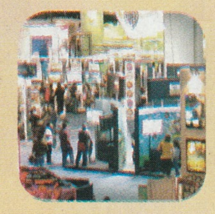
La evolución del Electronic Game Show

Como es toda una tradición desde hace ya seis años en el mes de octubre, se realizó el Electronic Game Show, que como todos sabemos, es el evento más grande de videojuegos de América Latina, por lo que miles de entusiastas se dan cita para conocer los productos que podrán adquirir a finales de año. A diferencia de las anteriores ediciones, en esta ocasión el show no fue en el World Trade Center, sino en el Centro de Convenciones Bancomer, que se ubica en Santa Fe, curiosamente muy cerca de nuestras oficinas, por lo que pudimos presenciar todo desde muy temprana hora.

En esta ocasión Nintendo no estuvo presente en el evento, pero a pesar de eso, grandes licencias como Electronic Arts, Lucas Arts o Sega mostraron títulos para la consola casera de la Gran N, el Wii, por lo que todos los seguidores de la compañía que asistieron al evento salieron satisfechos por lo que pudieron probar.

El stand de EA fue uno de los más visitados, lo que deja ver el buen momento que vive la compañía desarrollando títulos para las consolas de Nintendo, en este caso para Wii.







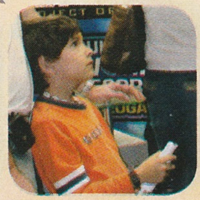


No es una sorpresa para nadie, el Wii es la consola de siguiente generación que mayor número de aficionados posee, por lo que los sistemas que había en el EGS nunca estaban solos, pues siempre había personas formadas esperando al menos por unos minutos. Nadie se podía quejar por la variedad, se mostraron grandes obras como **Clone Wars**, **Skate it!**, **Boogie SuperStar**, **Guinnes World Records** o **Samba de Amigo,** que siguen mostrando que el Wiimote es una de las mejores herramientas que se hayan visto para diseñar videojuegos; nadie de los presentes quería dejar el control, sobre todo cuando estaba de por medio una reta con otro asistente.

Wii es una consola enfocada a todo tipo de público, lo que quedó demostrado en cada una de las consolas que había en el EGS, donde se podía ver tanto niños como adultos.

La Balance Board es un periférico que comienza a mostrarnos de lo que es capaz en Wii; sus funciones tanto en **Wii Fit** como en **Skate It** son realmente extraordinarias.

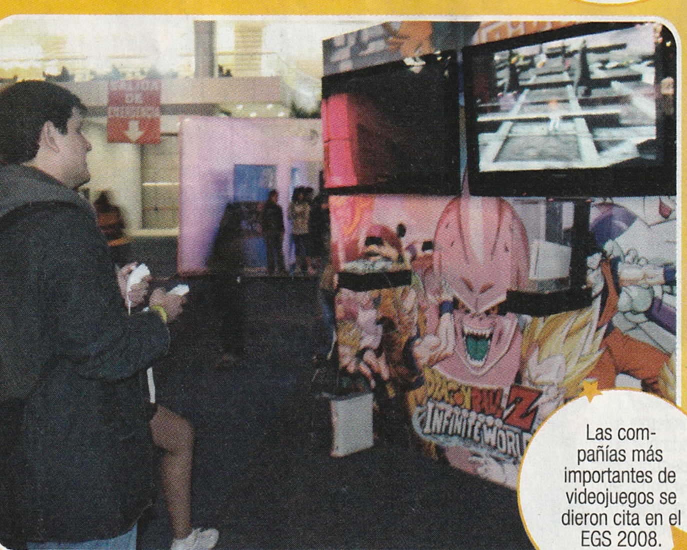





Sin importar de que edad o género seas, te aseguramos que te divertirás jugando **Wii Fit** o alguno de los divertidos miniuegos que te permiten utilizar la Balance Board.

En nuestro recorrido por los *stands*, pudimos apreciar muchos de los títulos importantes que preparan las compañías para este fin de año, sin embargo, otros tantos ya estaban disponibles para que los compraran incluso dentro del mismo evento. Muchos pensarán que el Electronic Game Show debería contener únicamente títulos próximos a estrenarse, y aunque, es una buena idea que los expositores pongan sus juegos recientes para que los conozcas antes de comprarlos, podría resultar que te ahorrarías unos billetes pues luego de unos minutos te darías cuenta de que no es lo que buscas; pero por el contrario, si pensabas que un videojuego era espeluznante y que en la vida lo comprarías, quizá con echarte unos cuantos niveles (asesorado por una bella edecán) cambiaría tu concepto y verías que te estarías perdiendo de un producto interesante para tu consola.



Las compañías más importantes de videojuegos se dieron cita en el EGS 2008.









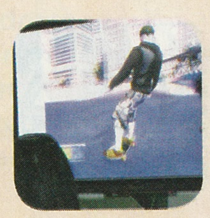


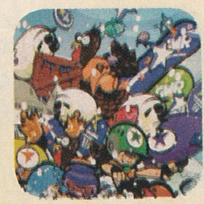
El lugar estaba repleto de juegos novedosos, pero también encontrabas algunos ya disponibles para que los conocieras y checaras si eran de tu agrado antes de comprarlos.

La afluencia al evento fue un poco más discreta este año, quizá por el cambio de escenario o porque no se reunieron tantos expositores como en fechas anteriores. Este último detalle es muy importante, pues para los asistentes es vital que muchas compañías se presenten al *show* para mostrar sus juegos. Algo que sí notamos de inmediato fue la falta de Nintendo, tanto en imagen como en ambiente. Durante nuestros recorridos por los pasillos del Electronic Game Show, la gente se nos acercaba para preguntarnos la razón de la ausencia del coloso de los videojuegos, pero cuando les respondíamos que Nintendo daría un evento alterno al EGS, todos quedaban contentos, de hecho, por primera ocasión se llevaba a cabo un hecho de tal magnitud por parte de Nintendo, pues hubo eventos en las tres ciudades más importantes del país. Otro de los aspectos notables, es que las dimensiones y glamur de los *booths* se vieron reducidos para algunos, mientras que otros crecieron su importancia y presencia como Electronic Arts, quienes tenían un espacio dedicado para los consumidores VIP (aquellos con su pase "toma el control") para que checaran -antes que nadie- los títulos que aún no están en el mercado. Sin importar los cambios, en general el ambiente se puso de lujo, pues ya podíamos decir adiós a esas filas de más de cinco horas que teníamos que hacer para jugar el hit del momento.

En el booth de Warner se encontraba **World Guinness Records: The Game**, el cual de primera instancia parecía simple, sin embargo, conforme lo jugabas, te divertías a lo grande.









Los Juegos



Si fuiste parte de este evento, sabrás que la exhibición de Nintendo fue muy sutil, no obstante, pudimos ver varios títulos que llamaron nuestra atención y, por supuesto, durante nuestro recorrido por los pasillos del evento, nos dimos a la tarea de jugarlos y comprobar la calidad de los que todavía no están disponibles y aprovechar para retar o pasarnos un buen rato con los ya existentes.

Uno de los primeros juegos que llamaron nuestra atención fue **Alone in the Dark**, pues sin importar que ya la mayoría lo terminó y comprobó que es uno de los grandes en el suspenso, seguía atrayendo a los visitantes que comprobaron la forma en cómo controlar al personaje y sus accesorios con los movimientos del Nunchuk y Wiimote. Para los que aún no conocen **Alone in the Dark**, les comentamos que es uno de los juegos más sombríos que ha visto el Wii y te transportará a una atmósfera de horror acompañada de extrañas criaturas habitantes de Central Park en Nueva York. No pierdas la oportunidad de checarlo, no te arrepentirás.

En otro de los pasillos, nos topamos directamente con el sitio dedicado a Electronic Arts. Ellos como siempre, echaron la casa por la ventana y nos dejaron darle una ojeada a sus mejores títulos para el Wii. Para empezar, le pusimos las manos encima a **Boogie Superstar**, la secuela de aquel personaje chistoso que parecía una mezcla entre Patricio de **Bob Esponja** y John Travolta. Pues bien, la primera edición no fue tan aceptada por los medios y los usuarios, sin embargo, se nota que aprendieron de sus experiencias y ahora nos presentan una versión más amigable y con mejores efectos, así como movimientos no tan cuadrados que lo hacen competir contra muchos títulos de su género; claro, cabe destacar que **Boogie Superstar** está enfocado para los pequeños jugadores y por ello no hallarás tanto reto como en un **Karaoke Revolution** o **Dance Dance Revolution**. Para estas fechas, ya encontrarás Boogie Superstar en la mayoría de las tiendas, así que si tu pasión es el baile y el canto, dale una oportunidad a la opción de Electronic Arts y claro, si logras puntuaciones sorprendentes, ya sabes que las recibiremos en la redacción de CN para la sección de Retos.

Skate It fue uno más de los títulos invitados al evento, aquí podías comprobar la resistencia y sensación de control de la Wii Balance Board que para estas alturas ya se considera como uno de los acceorios más competentes del sistema, tanto por la diversidad de opciones que puedes realizar, como por la amplia variedad de compañías que ya están pensando en utilizarla para complementar sus estrategias de juego. Recuerda que próximamente también tendremos una versión alternativa por parte de Ubisoft llamada **Shaun White Snowboarding**, que también hará uso de la tabla y se espera que sea tanto o más popular que el legendario **1080** de Nintendo.

Clone Wars
¡Que la fuerza te acompañe!

Desde antes de entrar al Centro de Convenciones, nuestras inquietudes -y más las de Crow- apostaban por **Star Wars Clone Wars** para Wii, pues por ahora, la euforia provocada por la película, la serie de Cartoon Network y la recien estrenada serie digitalizada que siguen la línea previa a **Episodio III**, llegan al Wii después de tanto esperar por parte de los fans y, lo mejor de todo, se trata de una edición exclusiva para Nintendo, es decir, sólo la encontrarás para Wii y su similar en Nintendo DS. Para que vean que el control remoto y el *Stylus* de la pequeña consola si tienen grandes aplicaciones para el uso de la fuerza y de las ideas de George Lucas. Te recordamos que la versión de Nintendo DS tendrá opciones diferentes a la de Wii y será un complemento perfecto para que disfrutes de la batalla de los Jedi.

Nintendo
¡Con la música por dentro!

Si quieres una opción alterna a **Guitra Hero**, Nintendo tiene lo que buscas. **Wii Music** es un título que contiene más de cincuenta instrumentos que podrás emular con tu Wiimote y Nunchuk y, en ocasiones como con la batería, utilizarás la Wii Balance Board para dar el efecto de una pedalera real. Con emular nos referirmos a que no hay periféricos adicionales como guitarras o bajos, sino que todo es con el control, usando movimientos suaves podrás crear diversos tonos que cobrarán vida en pantalla y te verás reflejado en el grupo, pues la opción de los Miis está disponible.

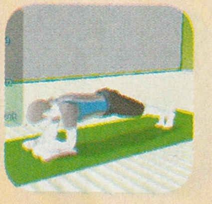
Y ya que hablamos de la tabla de Nintendo, pudimos observar cómo la gente se pasaba un buen rato entretenida con los juegos de **Wii Fit**. A simple vista puede parecer sencillo, pero lograrás un entrenamiento saludable y además te divertirás tanto como al jugar **Samba de Amigo**, título inspirado en los ritmos tropicales que practicas usando dos Wiimote o combinando uno con un Nunchuk, simulando las maracas (o si lo prefieres, existe el accesorio qe convierte tus controles normales en maracas). Se trata de una actualización de su original de DreamCast, no obstante, para esta edición, Sega incluyó nuevos temas y la opción para descargar paquetes de canciones a través de la conexión Wi-Fi de Nintendo; con lo anterior, no pararás de moverte al ritmo de la música y de sentirte como si estuvieras en el carnaval de Brasil.

Warner, nuevos en la temática de los videojuegos y quienes nos mostraron su creatividad en **LEGO Batman**, trajeron al evento su próximo *hit*, el juego **World Guinness Records**, que nos recordó a los títulos basados en minijuegos donde la acción es continua y desafiante. En general, había material importante, pero faltó la presencia de Nintendo, pues ellos nos emocionaban con sus lanzamientos especiales; ¿recuerdas cuando trajeron **Mario Kart** o las consolas Wii y NDS como exclusiva antes de su lanzamiento mundial? Pues nosotros lo tenemos aún presente, pero no creas que nuestra compañía número uno nos dejó desamparados, ya que en noviembre se dieron a la tarea de crear eventos en tres ciudades importantes del país; por supuesto nosotros estuvimos allí para ser partícipes del evento y estar cerca de ustedes, queridos lectores, así que si no fueron al EGS 2008, chequen el reporte del Nintendo Tour en esta misma edición.

Veamos qué nos preparan los organizadores del Electronic Game Show para la edición 2009, ojalá el evento contemple a más licenciatarios pues en sí, son el alma del *show*.






Wii™

MARIO™ Super Sluggers

¡Búscalo en tu tienda favorita!





Juega con tu Mii o elige entre más de 40 personajes del universo de Mario.
Usa el Wii Remote como bat de baseball y lanza bolas rápidas o curvas a tus competidores.
Practica mini juegos relacionados con baseball mientras exploras el Baseball Kingdom y descubre nuevos personajes.
Elige astutamente a los integrantes de tu equipo ya que la química entre ellos es indispensable para triunfar.

Nintendo

Las armas en los videojuegos

NUNCHAKUS
BASTÓN (BO)

Continuamos con la segunda parte de la Sección Especial dedicada a las armas más prominentes de los videojuegos. En esta ocasión tenemos a dos exponentes bastante populares que se mantienen en el gusto de los héroes y villanos por ser sumamente útiles para dejar a sus oponentes fuera de combate. Vamos a ver de dónde surgieron y por qué son tan famosos los coloquialmente llamados chacos y los bastones, e igualmente conoceremos a algunos de los personajes que los prefieren.

Nunchaku

Este tipo de arma es conocido de distintos modos dependiendo del país; como ejemplo tenemos chacos, nunchakus y palos de cadena, entre otros. Esta es un arma tradicional Kobudo que está conformada por dos palos conectados en sus extremos por una cadena o cuerda. Se conoce un arma similar llamada sansetsukon, la cual tiene tres palos en lugar de dos. A pesar de que su origen está todavía en tela de juicio, se cree que fue originaria de China, la cual fue popularizada posteriormente por los japoneses en Okinawa. Los nunchakus adquirieron su actual popularidad cuando el gran artista marcial Bruce Lee los usó en sus películas en la década de los años 70.

Normalmente, los nunchakus están elaborados en madera resistente, pero en la actualidad hay versiones de fibra de vidrio. El estilo chino original es redondo, pero después aparecieron algunos con mangos hexagonales para incrementar el daño causado con el impacto. Usar esta arma requiere de una gran habilidad y estudio; muchos fans que quieren imitar a Bruce Lee o a cualquier otro maestro, sufren lesiones graves por el uso inexperto de los nunchakus (niños, no lo hagan en casa... en serio).



Personajes que usan NUNCHAKUS

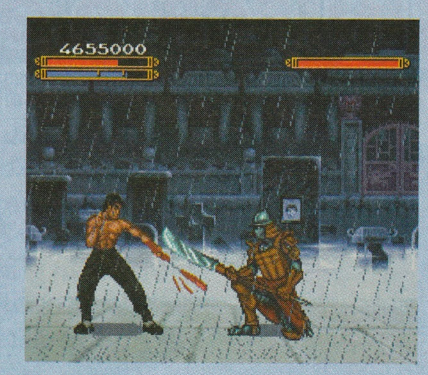
Bruce Lee
Dragon: The Bruce Lee Story

No podía faltar el maestro Lee en este artículo; en el juego que acompañó la película basada en su vida, el estilo de pelea más mortífero que puedes tener es cuando Bruce saca sus infalibles nunchakus y pelea con ellos; de hecho, es la única arma que puede vencer al espectro que te molesta durante todo el juego.



Michelangelo
Teenage Mutant Ninja Turtles

Tal vez el más reconocido de los personajes es el miembro más entusiasta de las **Teenage Mutant Ninja Turtles**; a pesar de su carácter alegre y de ser muy jocoso casi todo el tiempo, **Michaelangelo** es un verdadero maestro con los nunchakus, y los lleva a cualquier juego en el que participe.



Billy y Jimmy Lee

Super Double Dragon

Los hermanos Lee siempre han sido expertos con distintos tipos de armas, y en esta aventura para el SNES, ellos saben aprovechar muy bien la rapidez y poder de esta arma para noquear a sus oponentes con sus veloces movimientos. Además de esta arma, ellos pueden usar también un Bo, que es la siguiente arma que veremos a continuación.



Maxi

Soul Calibur II

A primera vista puede parecer que **Maxi** no tiene oportunidad contra un personaje tan imponente como **Astaroth** o **Nightmare**, quienes usan armas de gran tamaño; pero la velocidad está de parte de este personaje, y sus nunchakus pueden golpear varias veces a un oponente y a la vez darle la oportunidad de acercarse o retirarse con agilidad.

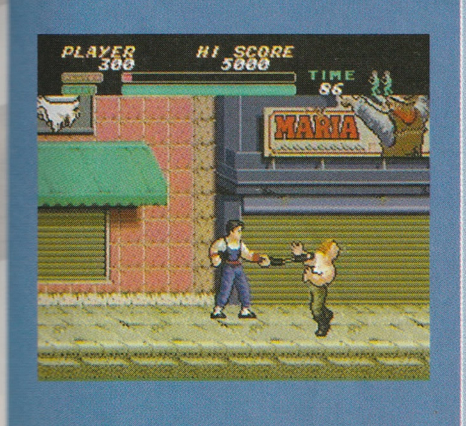
Bad Dudes Vs Dragon Ninja

Al igual que en muchos juegos, los aguerridos personajes de este juego cuentan con la ventaja de obtener armas para ayudarse a vencer a los numerosos enemigos que los agreden. Los nunchakus de este juego son la mejor opción por su fuerza y rango de golpe, especialmente contra los jefes de cada escena, como **Karnov**, que tiene su cameo en este juego.



Vigilante

En este juego de Arcadia (ya disponible para la Consola Virtual en su versión de TurboGrafx-16), parece que el **Vigilante** tiene a todo el mundo en su contra, pues sus enemigos traen pistolas, cadenas, palos y demás armas para vencerlo. Afortunadamente, él cuenta con unos nunchakus que le permiten tener un mayor alcance y poder para acabarlos a todos de manera rápida y eficaz.



Wii Remote

Finalmente, cabe mencionar que Nintendo supo aprovechar las características de esta singular arma para la creación de su más nuevo control. Gracias al Nunchuk tienes una mayor libertad de movimiento y puedes usarlo de muchas maneras sin las limitantes obvias de los controles tradicionales. Pero ojo, no vayas a usarlos como Bruce Lee, sobra el decir por qué...



Bastón (Bo)

El bastón es un tipo de arma común empleada por los artistas marciales; al igual que el nunchaku, su uso, además de ser muy efectivo, es visualmente muy atractivo, por lo cual es muy popular entre los personajes de ficción. El Bo es una de las más conocidas versiones del bastón, su longitud es mayor que la de la mayoría de los bastones comunes y por ende, tiene mejores resultados, especialmente en los combates en donde hay una ventaja en contra del usuario del Bo. Además de ser usado como arma, un bastón sirve para apoyo, símbolo de estatus en algunas culturas e inclusive se utiliza para hacer alimentos en países asiáticos. Normalmente está hecho de madera, pero también hay variantes de material, al igual que muchas armas similares.

Personajes que usan BASTÓN (Bo)

Fox McCloud
Star Fox Adventures

Fox es un piloto experimentado, pero en esta aventura que salió para el Nintendo GameCube, el bastón mágico de **Crystal** le servía para múltiples objetivos, tanto físicos, como mágicos. Esta fue la única ocasión en la que lo usó, pero fue de gran ayuda en Dinosaur Planet.



Gandalf the White
The Lord of the Rings

El carismático mago del mundo de Tolkien trae consigo su bastón como símbolo de estatus, fuente de algunos de sus poderes y también para pelear cuerpo a cuerpo. Como siempre, su alcance le permite mantener a sus oponentes a una distancia segura y acabarlos antes de que representen un mayor peligro.

Zen
Intergalactic Ninja

Zen es un personaje originario de los cómics que también llegó a tener aventuras en el NES y el GB; en ambas versiones, **Zen** usa su fiel bastón para defenderse de sus enemigos. El Bo de **Zen** es la manera principal de atacar, pues aunque también tiene otros movimientos de artes marciales, tendrás que usar más que nada el bastón para sobrevivir en su jornada.

Donatello
Teenage Mutant Ninja Turtles

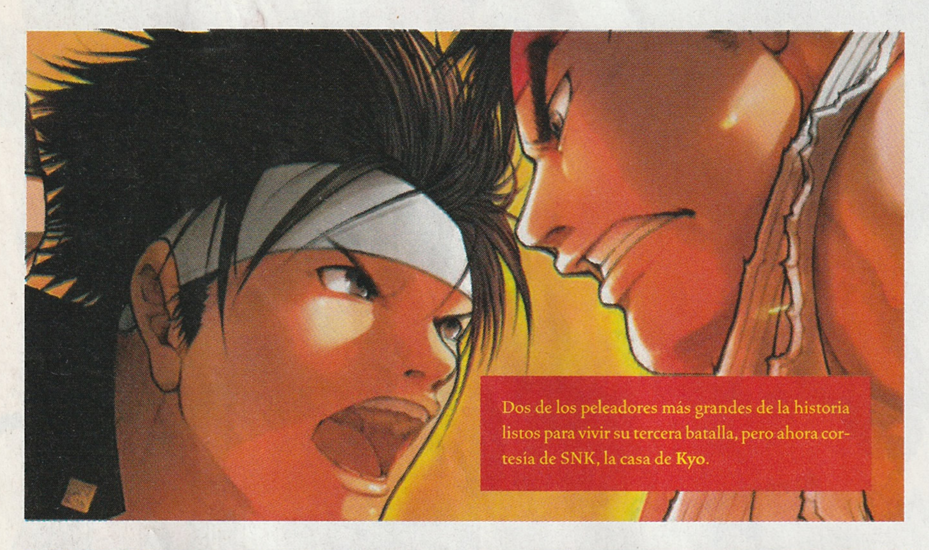
El cerebro del equipo de tortugas adolescentes prefiere el uso del Bo para obtener una ventaja sobre sus enemigos; obviamente su arma es la que tiene mayor alcance de las cuatro, pero no siempre es la más fuerte.

CLUB NINTENDO ARCADIAS

SNK vs. Capcom Chaos

En el año 2000 vimos realizado uno de los más grandes sueños que hemos tenido los videojugadores; nos referimos al lanzamiento en Arcadias de **Capcom vs SNK**, título que nos permitía confrontar a los personajes más populares de ambas compañías en extraordinarios combates. Lógicamente, el éxito no se hizo esperar, por lo que la secuela salió un par de años después, donde se alcanzó un nuevo grado de perfección; ambas versiones habían sido programadas por Capcom, por lo que el estilo de pelea era más parecido a un **Street Fighter** que a un **The King of Fighters**, situación que tenía algo inconformes a los seguidores de SNK, por lo que la compañía tomó cartas en el asunto desarrollando su propia versión de este duelo de titanes, titulándola **SNK vs Capcom Chaos**.

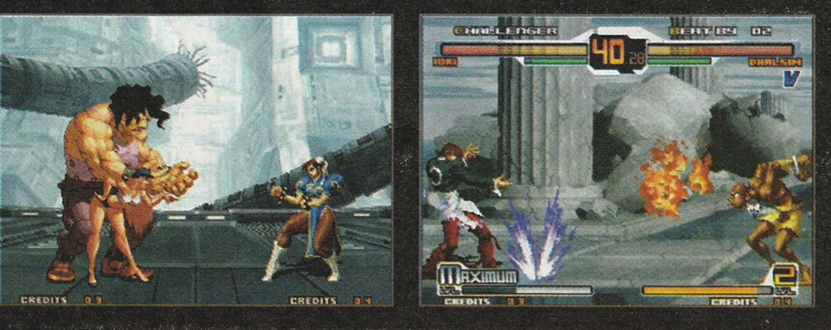




Dos de los peleadores más grandes de la historia listos para vivir su tercera batalla, pero ahora cortesía de SNK, la casa de **Kyo**.

La mejor defensa es el ataque

El juego te obligaba a ser agresivo; si te la pasabas esperando, cazando a tu rival, estabas en desventaja debido a ciertos aspectos del *gameplay*; por ejemplo, ahora no se podía correr de manera ilimitada, en lugar de eso sólo acelerabas y te detenías enseguida, lo que más que otra cosa servía para engañar al enemigo. Como muchos sabemos, existen jugadores que sólo buscan el momento justo para marcar un agarre y así restarte energía rápidamente, pues bien, para erradicar esto, se decidió que para ejecutar estos movimientos se tuviera que presionar los dos botones de ataques débiles, lo que lo volvía más difícil de aplicar, además de que el rival podía revertirlo.



Una visión muy diferente

Apareció en el 2003, y como se esperaba, este título no tenía ninguna semejanza con las obras de Capcom (salvo algunos personajes de la plantilla); existió una renovación de *gameplay* total, apegándose más al modo de juego acelerado de un **KOF**, lo que de ninguna manera fue un punto negativo, al contrario, fue una extraordinaria idea, sobre todo porque los personajes de Capcom ahora eran los que debían adaptarse a este ritmo.

Una de las diferencias más notorias que encontrabas en este juego, era que solamente podías seleccionar a un personaje para cada encuentro, y las tercias de las entregas pasadas quedaron para mejor ocasión. Esto permitía que los duelos fueran más estratégicos, ya que si arriesgabas de más, no tenías un segundo peleador que te regresara a la ruta del triunfo.

En **Capcom sv SNK 2** todos los personajes tenían seis ataques básicos, tres patadas y golpes, pero en este juego la cantidad se redujo a cuatro, por lo que para algunos ataques de los personajes de Capcom se debía inclinar la palanca o presionar dos veces el botón para obtener la intensidad media, que es básica para lograr buenos combos con **Ryu** y compañía, pero contrario a lo que parece, te acostumbrabas rápido y no era nada molesto, sobre todo si ya habías jugado antes **Marvel vs Capcom**, que usaba la misma fórmula. Esto se hizo para equilibrar los duelos, ya que algunos personajes de Capcom podrían sacar ventaja de un golpe extra.

Un gran escenario para un duelo espectacular

Donde sí se notó un paso atrás fue en la calidad gráfica, ya que SNK seguía usando el sistema MVS de Arcadia, que sin temor a equivocarnos, debe tener más de una década de existencia, lo que ya deja ver algunas carencias, entre las cuales se nota el reciclaje de frames de algunos personajes, como Kyo, Terry o Iori, que lucen exactamente iguales a un KOF 94. Donde si se esmeraron un poco más es en los escenarios, especialmente el de los jefes finales, donde el de Akuma se lleva las palmas por sus grandes efectos de iluminación.

Un plantel de primera

Los personajes que aparecieron en este juego son en su mayoría los que ya habíamos visto en las primeras dos adaptaciones, como **Ryu**, **Ken**, **Chun-Li**, **Balrog**, **Terry Bogard**, **Kyo**, **Iori** o **Mai Shiranui**, sin embrago, si algo tenemos que aplaudir de esta versión es el atrevimiento de SNK en agregar a peleadores que parecía que el tiempo había olvidado y a otros que nadie se hubiera imaginado que podríamos controlar en un juego de pelea.

De entre dichos personajes teníamos a **Mr.Karate**, **Earthquake**, **Genjuro**, **Hugo**, **Tessa** o **Demitri**, todos con experiencia previa en juegos del género, sin embargo, se agregaron a algunos bastante raros como **Zero**, de la serie de **Mega Man**, o **Firebrand**, de **Demon´s Crest**, los cuales para nuestro gusto poseían poderes que más que darle variedad al juego provocaban que los jugadores se la pasaran trabando a sus rivales, por lo que en varios locales estaba prohibido utilizarlos.



Esta era la plantilla de selección de personajes, donde **Terry Bogard** era uno de los más solicitados debido a su facilidad para crear buenos combos.





Los jefes finales son un aspecto muy importante de este juego, ya que dependiendo los personajes que elijas, al final podrás enfrentar a guerreros de SNK o Capcom con características muy diferentes: Violent Ken y Shin Akuma, de Capsule Computers, mientras que de parte de SNK tenemos a Honki Nata Mr. Karate y Orochi Iori.

Como datos curiosos, contamos con el hecho de que los personajes de Art of Fighting confundían a Dan con Robert debido a su peinado tan parecido, lo cual, como te comentamos en el Profile de hace algunos meses, fue hecho intencionalmente a manera de parodia. Por otro lado tenemos el caso de Athena; en este juego su aspecto y movimientos son más apegados a lo que fue su juego de NES que lo que veníamos viendo en KOF, situación que la vuelve un rival de peligro, tomando en cuenta que su movimiento especial abarca toda la pantalla.

SNK vs Capcom Chaos no es el más grande exponente del género, pero sí tiene un sistema sólido que te permite desarrollar varios tipos de combos y no estancarte en una misma jugada; los personajes secretos (salvo **Zero** y **Firebrand**) están bien equilibrados, además de que son un extra interesante, ojalá que en un tiempo lo podamos ver en la Consola Virtual o alguna recopilación, ya que mostró cosas muy interesantes.





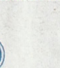


GUITAR HERO WORLD TOUR

La cuarta entrega de Guitar Hero rockeará al máximo.

Tribute

Guitar Hero World Tour mantiene el nombre que lo llevó a la fama, pero no se limita a la guitarra como en sus inicios y sigue siendo un ícono para quienes gustamos de rockear con nuestros cuates, retarlos en duelos de bandas y prender los escenarios como pocas veces. Así, la franquicia más popular del género consigue una importante actualización, dando un paso obligado al incluir otros instrumentos como la batería y micrófono, además de la guitarra y bajo, generando una sensación completamente diferente desde el momento en que reúnes a tus integrantes en tu cochera.

Gráficos   Dificultad   Adicción   Variedad   Multiplayer 



RANKING CN 9.0

MÁS DE 85 CANCIONES Y CONTANDO...

311 – "Beautiful Disaster"
30 Seconds To Mars – "The Kill"
Airbourne – "Too Much Too Young"
The Allman Brothers Band – "Ramblin' Man"
Anouk – "Good God"
The Answer – "Never Too Late"
At The Drive-In – "One Armed Scissor"
Beastie Boys – "No Sleep Till Brooklyn"
Beatsteaks – "Hail to the Freaks"
Billy Idol – "Rebel Yell"
Black Label Society – "Stillborn"
Black Rebel Motorcycle Club – "Weapon of Choice"
Blink-182 – "Dammit"
Blondie – "One Way or Another"
Bob Seger & The Silver Bullet Band – "Hollywood Nights"
Bon Jovi – "Livin' On A Prayer"
Bullet For My Valentine – "Scream Aim Fire"
Coldplay – "Shiver"
Creedence Clearwater Revival – "Up Around The Bend"
The Cult – "Love Removal Machine"
Dinosaur Jr. – "Feel The Pain"
The Doors – "Love Me Two Times"
Dream Theater – "Pull Me Under"
The Eagles – "Hotel California"
The Enemy – "Aggro"
Filter – "Hey Man, Nice Shot"
Fleetwood Mac – "Go Your Own Way"
Foo Fighters – "Everlong"

LA RENOVACIÓN COMPLETA DE REDOCTANE

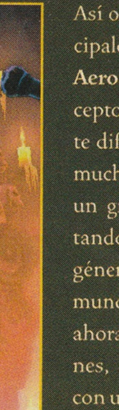
Como te hemos platicado en anteriores ediciones, el estilo de jugar con instrumentos no ha sido nada nuevo y, por supuesto, no inició con la franquicia de **Guitar Hero**; no obstante, la gente de RedOctane tuvo un gran acierto al crearla, pues logró captar la atención del mundo con un estilo de juego simple y adictivo que pronto se convertiría en un estandarte en los juegos de video, iniciando casi en su totalidad con covers de bandas, y posteriormente al ganar adeptos, incluyendo las canciones interpretadas por los artistas originales, dando importancia total a la guitarra y resaltando los solos que te harían sentirte todo un héroe en el escenario.



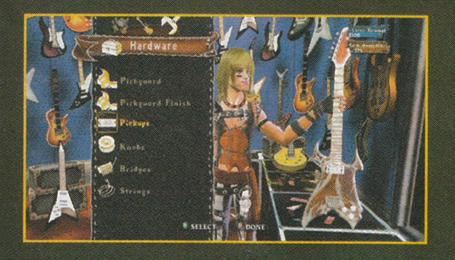
Compañía: **Activision**
Desarrollador: **RedOctane**
Categoría: **Ritmos**





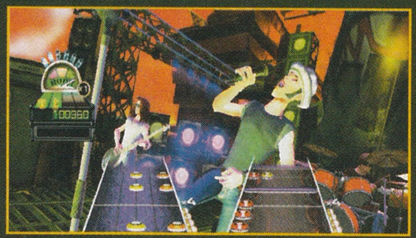
Así ocurrió durante tres entregas principales y dos alternas (**Rock the 80´s y Aerosmith**), pero en esta cuarta, el concepto de **World Tour** toma una vertiente diferente, así como una connotación mucho más extensa al permitirte formar un grupo "de verdad", tocando y cantando las rolas más populares de varios géneros y épocas, con artistas de todo el mundo; pero allí no termina el asunto, ahora podrás crear tus propias canciones, subirlas a Internet y compartirlas con usuarios de todo el mundo, dándote a conocer y permitiendo que otros disfruten de tu talento al descargar a su Wii alguno de los *tracks* personalizados.



Para **Guitar Hero World Tour** tendrás, por primera ocasión en el Wii, una opción de descarga de canciones, aumentando tu videoteca y convirtiendo en un medio impresionante para actualizar tu *playlist*, así cada vez tendrás nuevos retos y, por supuesto, si descargas una rola creada por algún videojugador, ¡ésta será totalmente gratis!

PERFECCIONANDO LOS INSTRUMENTOS

Cada instrumento fue diseñado para que obtengas la mejor experiencia de juego; la guitarra ahora tiene otro estilo en el cuello y agrega una segunda serie de botones táctiles que te permitirán crear mejores efectos o estilos. Asimismo, la batería será realista al ofrecer tres tambores, dos platillos amplios y colocados con exactitud, además, la respuesta al golpear con las baquetas es inmediata, de igual forma ocurre con el pedal. **Guitar Hero World Tour** te dará sensaciones diferentes a lo que hayas jugado en **Rock Band**, de hecho, el nivel de opciones es mucho mayor, así como el sentimiento de cooperar con tu banda utilizando los novedosos instrumentos inalámbricos tanto en el juego local como en línea.

Si consideras formar una banda de verdad, comparte tus temas a través del sistema GHTunes y diseña la carátula de tu primer disco, así tendrás la oportunidad de escalar los complicados escalones del ámbito musical.

The Guess Who – "American Woman"
Hush Puppies – "You're Gonna Say Yeah!"
Interpol – "Obstacle 1"
Jane's Addiction – "Mountain Song"
Jimi Hendrix – "Purple Haze (Live)"
Jimi Hendrix – "The Wind Cries Mary"
Jimmy Eat World – "The Middle"
Joe Satriani – "Satch Boogie"
Kent – "Vinternoll2"
Korn – "Freak On A Leash"
Lacuna Coil – "Our Truth"
Lenny Kravitz – "Are You Gonna Go My Way"
Linkin Park – "What I've Done"
The Living End – "Prisoner of Society"
Los Lobos – "La Bamba"
Lost Prophets – "Rooftops (A Liberation Broadcast)"
Lynyrd Skynyrd – "Sweet Home Alabama (Live)"
Mars Volta – "L'Via L'Viaquez"
MC5's Wayne Kramer – "Kick Out The Jams"
Metallica – "Trapped Under Ice"
Michael Jackson – "Beat It"
Modest Mouse – "Float On"
Motörhead – "Overkill"
Muse – "Assassin"
Negramaro – "Nuvole e Lenzuola"
Nirvana – "About a Girl (Unplugged)"
No Doubt – "Spiderwebs"
NOFX – "Soul Doubt"
Oasis – "Some Might Say"
Ozzy Osbourne – "Crazy Train"
Ozzy Osbourne – "Mr. Crowley"
Paramore – "Misery Business"
Pat Benatar – "Heartbreaker"
R.E.M. – "The One I Love"
Radio Futura – "Escuela de Calor"
Rise Against – "Re-Education Through Labor"
Sex Pistols – "Pretty Vacant"
Silversun Pickups – "Lazy Eye"
Smashing Pumpkins – "Today"



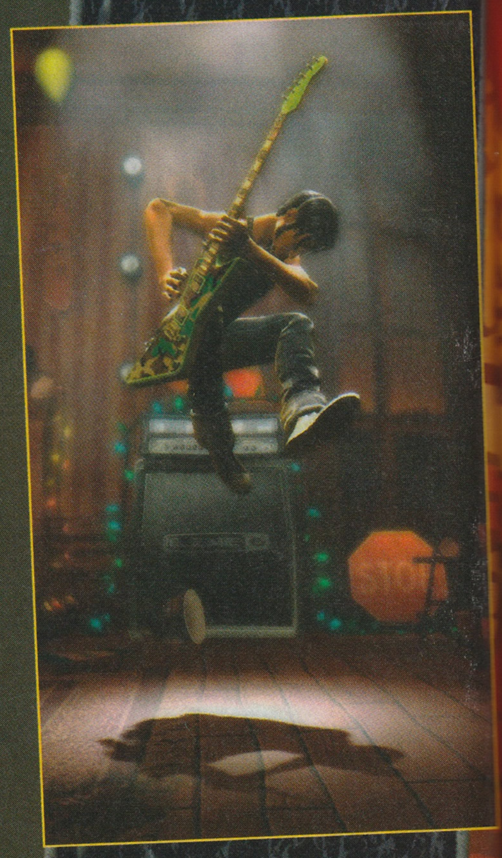


Steely Dan – "Do It Again"
Steve Miller Band – "The Joker"
Sting – "Demolition Man (Live)"
The Stone Roses – "Love Spreads"
Stuck In The Sound – "Toy Boy"
Sublime – "Santeria"
Survivor – "Eye of the Tiger"
System of a Down – "B.Y.O.B."
Ted Nugent – "Stranglehold"
Ted Nugent's Original Guitar Duel Recording
Tokyo Hotel – "Monsoon"
Tool – "Parabola"
Tool – "Schism"
Tool – "Vicarious"
Trust – "Antisocial"
Van Halen – "Hot For Teacher"
Willie Nelson – "On The Road Again"
Wings – "Band on the Run"
Zakk Wylde's Original Guitar Duel Recording

CREA, EDITA Y COMPARTE

Sin duda, una de las funciones más aclamadas para esta edición es el Music Studio, un creador de música que te permitirá componer, grabar, editar y compartir tus propios himnos de rock utilizando los cuatro instrumentos a través de la tecnología integrada de Line 6 POD. Claro, podrá escucharse difícil y tal vez pienses que se necesita cierta experiencia para realizar las cuestiones de edición y grabación, pero en cuanto tengas la oportunidad de echarle un ojo a esta función, notarás que el mismo sistema te va guiando de la mano para que tus canciones queden como hechas por profesionales. Podrás cortar, pegar, copiar o generar loops para definir la música. Una vez que les des el visto bueno, el paso siguiente será subirlas a Internet y ver qué tan popular es tu melodía, pues se verá reflejado en su número de descargas y en los récords de la página de **Guitar Hero World Tour**. Todo indica que esta opción sí estará incluida en la versión de Wii, siendo una alternativa impresionante para aprovechar aún más tu juego.





LA BATALLA DE LAS BANDAS

Si pensabas que luchar contra **Lou** o algún otro de los jefes de **Guitar Hero III** era emocionante, espera a que cheques la opción "Battle of the Bands", la cual te permite poner a dos grupos en el escenario (un total de ocho jugadores) para competir hombro con hombro a través de Internet por primera vez; con esto podrás ver qué colonia, estado, país o continente rockea mejor. Para comenzar, tendrás un excelente número de canciones, más de 85, volviéndose una de las *playlist* más sorprendentes en un disco, componiéndose de grandes clásicos y rock contemporáneo, incluyendo bandas como Van Halen, Linkin Park, The Eagles, Sublime, Metallica, Los Lobos y muchas más.

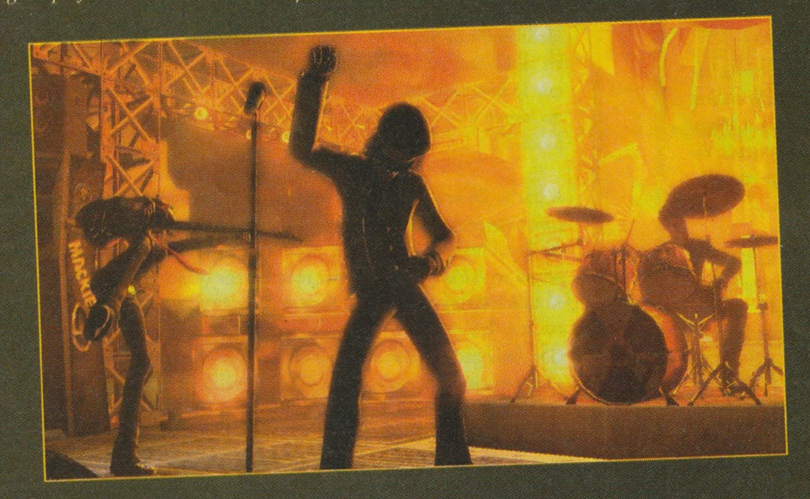


Tal como ocurrió con Guitar Hero III Legends of Rock y Aerosmith, en esta nueva versión necesitarás un Wiimote por cada uno de los instrumentos (a excepción del micrófono), pues será a través de dicho control el manejo en menús y desempeño del instrumento.

Si después de un tiempo dominas las rolas y quieres algo diferente a lo que ofrecen los usuarios con sus creaciones originales, ¡prepárate!, pues Activision subirá *sets* de rolas para descargar al Wii, así que por videoteca musical no te preocupes, tendrás mucho de dónde escoger.

MII ROCKER

De inicio, el juego cuenta con una modalidad bastante atractiva para personalizar a tu personaje, eligiendo vestuario y aspecto tanto de los gestos faciales como corporales, así como los elementos alternos (instrumentos, accesorios, entre otros), similar a lo que posiblemente has visto en **Rock Band**, pero claro, ofreciéndote elementos adicionales que lo hacen diferente, más completo y fácil de editar. Pero si de plano piensas que los integrantes de tu banda necesitan un *look* más "relajado", checa la opción de agregar los Mii de Nintendo, con esto tendrás un grupo de fantasía, tal como ocurre en **Wii Music**, aunque claro, con las respectivas ventajas de que en World Tour sí utilizas instrumentos reales, volviendo el *gameplay* más atractivo, retador y envolvente.





LAS DIFERENTES FORMAS DE ARMAR TU BANDA

Porque la competencia no sólo está en el escenario, sino también en el mercado.

ROCK REVOLUTION (WII)

Konami no quiso quedarse atrás con los juegos de ritmos, luego de que su popular juego **Guitar Freaks** ya no continuara en el mercado; ahora planean lanzar **Rock Revolution**, una opción diferente para los amantes de la música. El estilo de juego es sumamente parecido al de **Guitar Hero**, pero la gran diferencia es que para el Wii no se contará con instrumentos físicos, pues todo lo tendrás que realizar con los controles naturales del Wii. La lista de canciones es buena, pero realmente pierde puntos al no contar con instrumentos.

ROCK BAND 2 (WII)

Por su parte, **Rock Band** de Electronic Arts nos sorprende con su secuela para Wii, la cual tiene algunas mejoras con respecto a la primera versión, sin embargo, no son lo suficientemente llamativas para decir que es una secuela revolucionaria. El entorno y motor gráfico siguen sin cambios, aunque se incremente la cantidad de canciones, además de incluir por fin la opción de descarga de canciones por la cual la entrega pasada no fue tan popular al carecer de esa necesaria opción.

WII MUSIC (WII)

Desde sus inicios con el Wii, Nintendo nos dejaba entrever que tenía una fuerte intención por crear un juego de carácter musical para la consola de nueva generación y es hasta este año cuando lo logra con **Wii Music**, un título que mantiene el aspecto familiar y la capacidad de agregar a tus Mii como integrantes de la banda. Combina una serie de instrumentos diferentes como marimba, batería, guitarra, trompeta y demás que lo hacen bastante completo, pero, como en **Rock Revolution**, no se contará con instrumentos físicos, sino que serán el Wiimote y Nunchuk los encargados de emularlos.

LOS EXPERTOS COMENTAN...

MASTER

La tercera parte de esta serie fue realmente excelente, todo un fenómeno, por lo que se esperaba mucho de la cuarta entrega, y ahora puedo decir que es un título que no puede faltar en la colección de ningún fanático de los juegos musicales o *multiplayer*, es superdivertido, los instrumentos reaccionan muy bien a lo que uno desea, y ni qué decir de las canciones, una selección por la que nadie se puede quejar; en lo personal me encanta *Float On*. Mención aparte merece el editor de canciones, de lo mejor que se haya visto, sumamente profesional.



CROW

Desde que salió, **Guitar Hero** es uno de mis juegos favoritos y ahora ya abarca toda una gama de instrumentos que le pondrá más sabor a las reuniones. Las opciones que le agregaron son fabulosas; el hecho de bajar rolas es algo que pedíamos a gritos y me da gusto que sea **World Tour** el primero en lograr darnos esa cualidad, así no sólo nos limitamos a la *playlist*, sino que podemos descargar nuevas canciones. Para completar, el grado de personalización tiene todo para que tu roquero quede a tu viva imagen o a la de algún famoso, o de plano como tu Mii, en fin, no te arrepentirás.



PANTEÓN

Más juegos de esta exitosa serie llegan al Wii para regocijo de los fans de la música como un servidor. Los títulos de **Guitar Hero** me han gustado mucho desde su inicio, creo que ha sido el juego de ritmos que más me ha agradado. Tiene una excelente selección de canciones y un buen gameplay que lo hacen muy recomendable. Lo mejor de todo son las opciones nuevas como jugar entre varios y los instrumentos adicionales; si no has tenido todavía el placer de jugar alguno de los **Guitar Hero**, no pierdas la oportunidad de conocerlo.



Uno con el control

Por **Master**

Estamos en una época que invita a la reflexión, a meditar nuestros actos, por lo que he decidido cerrar este año 2008 con un pequeño pensamiento acerca de dos visiones diferentes acerca de la creación de un videojuego, el 2D y el 3D, así que espero lo disfruten al mismo tiempo que aclaran su mente para comprender de mejor forma este par de técnicas que parecen estas peleadas de por vida, lo que en realidad no es así, sino que simplemente no se ha podido encontrar un equilibrio.

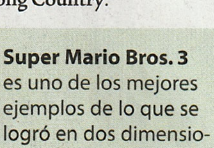
El inicio de la industria

Cuando el NES estaba en la cima de la industria, a mediados de los años 80, los programadores crearon verdaderas obras maestras en dos dimensiones, juegos como **Castlevania**, **Super Mario Bros. 3** o **Mega Man** robaban el aliento a todos los jugadores, ya que lo complicado de los niveles representaba un reto, que muchas veces no sólo se completaba gracias a la habilidad, sino también al razonamiento.

Dicha situación se mantuvo por una generación más en el Super Nintendo, donde de hecho, vivió sus mejores años, pudimos gozar de verdaderas joyas como **Yoshi´s Island**, **Super Metroid**, **Street Fighter II**, **Mortal Kombat II** o **International SuperStar Soccer**; pero como todo en la vida, se debe evolucionar, por lo que fue aquí cuando se comenzó a experimentar con algunos efectos en 3D en juegos como **Star Fox** o **Donkey Kong Country**.

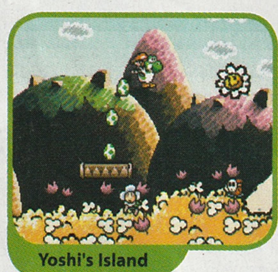


MegaMan II



Super Mario Bros. 3 es uno de los mejores ejemplos de lo que se logró en dos dimensiones en el viejo NES.




Yoshi's Island


Super Metroid

Se comenzaba a explorar un camino totalmente inhóspito, nadie sabía lo que ocurriría, ni quién sería el valiente en dar ese primer paso; quien como viene siendo habitual, fue Nintendo con su consola de 64 *bits*, ofreciéndonos **Super Mario 64**, el pionero del género de plataformas en ambientes en tercera dimensión, y han sido muchos los juegos que lo han seguido, tratado de imitar, y parece mentira que muchos no logren aún esa sensación de profundidad que poseía el título del plomero.

A partir de ese momento tanto en el Nintendo 64 como en otras consolas, se dio una explosión de juegos en 3D al grado que los títulos en dos dimensiones fueron poco a poco olvidados, se vieron muy pocos en esa etapa, solamente recordamos **Mischief Makers**, **Mortal Kombat Trilogy** o el genial **Yoshi´s Story**.

Con la llegada de los sistemas de 128 *bits*, la tendencia se mantuvo, solamente que ahora, cada juego que salía en 3D mantenía ciertas reglas, como el hecho de explorar escenarios hasta encontrar cierta cantidad de items o de golpear a cuanto personaje apareciera simplemente por diversión, en ese momento se dejó la creatividad y reto por gráficos definidos y algunos nombres importantes en la portada de cada juego que aparecía.


Mortal Kombat Trilogy

Mischief Makers

La aventura que vimos con **Yoshi** en N64 fue un gran trabajo en 2D.

Las buenas ideas se habían terminado

Al no existir juegos que nos propusieran nuevas experiencias, comenzamos a jugar de manera mecánica, por ejemplo, cada juego de guerra que aparecía era idéntico al anterior, no importando que fueran de compañías distintas, simplemente era disparar hasta llegar al final de la escena... situaciones similares se vivieron en todos los géneros, dejando de lado la inventiva del jugador.

Se habían terminado los años en los que nuestro instinto nos guiaba por un camino diferente o nos hacía golpear un muro para ver si aparecía un ítem secreto; nos encontrábamos ante una gran ironía, el 3D que tanto habíamos esperado, nos limitaba más que el 2D, pero claro está, no ha sido culpa del estilo, sino de las compañías, quienes no ponían de su parte para mejorar la situación, aunque nosotros quizá también llevemos algo de culpa por no exigir algo más.

La tercera dimensión no es mala, nos ha tocado presenciar obras maestras en ella como **The Legend of Zelda: Ocarina of Time**, **Metal Gear Solid**, **Resident Evil 4**, **Metroid Prime** o el extraordinario **Mario Galaxy**, pero lo cierto es que ya se estaba desgastando, por lo que muchas compañías han optado por ofrecernos de nueva cuenta juegos en 2D, pero aprovechando las ventajas de los años que vivimos, lo que al menos desde mi punto de vista, era algo que todos esperábamos ver desde el Nintendo 64.



Super Mario Galaxy

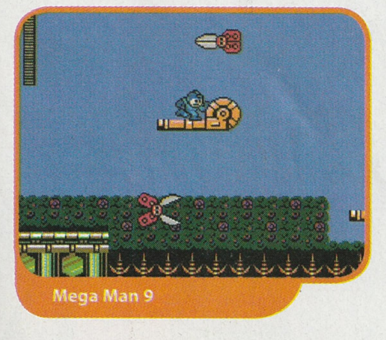
El nivel de creatividad visto en **Mario Galaxy**, demuestra lo que es un juego de Siguiente Generación.

Metal Gear Solid: TTS

Un presente glorioso...



Wario Land: Shake It!



Mega Man 9

Capcom y Nintendo han logrado con **Mega Man 9** y **Wario Land: Shake It!** recordarnos lo valioso de un videojuego, el reto y la diversión; de nueva cuenta en estas dos obras hemos podido despertar el instinto de videojugador para pasar cada nivel con base en nuestra habilidad y no en mantener presionado un botón para disparar por cinco minutos; lo mejor es que no son los únicos ejemplos, ya que se ha anunciado **Muramasa: The Demon Blade**, un juego artístico de plataformas que basta ver por un instante para quedar prendado de su estilo tan colorido.

Pero no sólo en plataformas vemos este cambio, también se ha notado en el género de peleas, donde dos de las sagas más grandes de la industria como lo son **Street Fighter** y **The King of Fighters**, después de una mala incursión en las tres dimensiones, han decidido regresar a un *gameplay* 2D, sólo conservando los detalles en 3D en personajes y escenarios, lo cual es una situación que los seguidores de ambas series pedian desde hace años, por fortuna, ya los han escuchado.

Con acciones como las anteriores, no espero que ahora todos los juegos salgan en sprites de 2D, simplemente que las compañías apliquen los mismos conceptos a sus obras en 3D, así se logrará una evolución verdadera, donde los únicos beneficiados seremos nosotros.



Street Fighter IV

Aún no se sabe si esta cuarta entrega de Capcom llegará a Wii, pero por lo pronto, es seguro que en Arcadias si lo hará; esperemos que logre revivir este tipo de lugares de diversión, que desde hace años está en picada.

Espero que haya sido de su agrado la reflexión que les he presentado. No olviden que cualquier duda, queja o sugerencia que tengan, la pueden hacer llegar a mi correo electrónico: juang@clubnintendomx.com y con gusto les responderé. Antes de terminar por este mes, quiero desearles a todos una Feliz Navidad y un año nuevo lleno de agradables sorpresas. Tambien recuerden, nunca dejen se soñar.



Los rostros clave de Ciudad Gótica



En esta ocasión, te presentamos a parte del elenco de héroes y villanos que verás en **LEGO Batman**, cada uno de ellos cuenta con un pasado que lo codujo a adoptar su nueva identidad para atormentar o defender a la ciuadad.

JOKER

El **Guasón**, como lo conocemos por aquí, es uno de los villanos más icónicos del cómic, su actitud y personalidad lo convierten en un criminal del que no puedes anticipar sus acciones. Es un lunático y no tiene prejuicio alguno. Él apareció en la primera cinta de Tim Burton y, por supuesto, en **Dark Knight**.

PENGUIN

Con su atuendo de gala y monóculo incluido, él es de los rivales más antiguos del **Hombre Murciélago**. Se apasiona por las sombrillas, aves y, por supuesto, por el dinero. De hecho, cuenta con su propia armada de pingüinos.



Pamela Isley es otra de las villanas de la ciudad. Ella tiene la habilidad de lanzar semillas que podrán crecer para crear plataformas; además, puede enviar besos con polvo del amor para inmovilizar a sus oponentes.

HARLEY QUEEN

Esta chica saltó a la fama dentro de la serie animada y se ha vuelto un personaje que anima aún más las hazañas de **The Joker**. Es una brillante científica y psicóloga que trabajó para Arkham a cargo de **The Joker**, pero fue seducida por su poder.

CATWOMAN

Selina Kyle solía tener una vida común y corriente, pero una noche cambió su vida cuando se transformó en **Gatúbela**. Obviamente se siente atraída por los gatos y adora a su mascota, **Isis**.

TIEMPO Y DINERO ES LO QUE LE SOBRA A BRUCE WAYNE PARA COMBATIR EL CRIMEN, ES EMPRESARIO DE DÍA Y JUSTICIERO DE NOCHE Y HARÁ TEMBLAR A LOS CRIMINALES.



ROBIN

El patiño de **Batman** se hace presente en esta aventura de LEGO, sus habilidades acrobáticas le salvarán la vida mientras luche contra la horda de criminales que escaparon de Arkham. Aunque su pose sea heróica, su copetito ochentero y mallas no intimidan tanto.

TWO FACE

Luego de ser un afamado fiscal en Gótica, **Harvey** sufrió un accidente que le cambió su vida, volviéndolo un villano que juzga a sus enemigos lanzando un dólar de plata para decidir su destino.

MANBAT

A diferencia de **Batman**, este personaje sólo cuenta con una figura humana, pues todo su cuerpo posee las características de un murciélago. Su nombre era **Kirk Langstrom**, estudiante de estas criaturas nocturnas, pero uno de sus experimentos salió mal y se transformó en un enemigo público más para Ciudad Gótica.

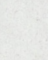
ROCK REVOLUTION

KONAMI SIEMPRE SE HA DISTINGUIDO POR SER PIONERO EN EL MUNDO DEL ENTRETENIMIENTO ELECTRÓNICO Y POR SUS EXCELENTES PROPUESTAS; AHORA NOS TRAE UN JUEGO MÁS QUE TE PONDRÁ A DARLE DURO AL CONTROL DE UNA NUEVA FORMA, TODO AL RITMO DE VARIAS GENIALES CANCIONES. ¿ESTÁS INTERESADO? ENTONCES NO DEJES DE LEER PARA QUE CONOZCAS MÁS DE ESTE GRAN TÍTULO.


GRÁFICOS


DIFICULTAD


ADICCIÓN


VARIEDAD


MULTIPLAYER


RANKING CN

7.0

¡MÁS MÚSICA PARA TU WII!

Los juegos de ritmos siguen sonando en las consolas de la Gran N; tenemos grandes opciones para los que gustan de la música como **Guitar Hero** y **Rock Band**; pero ahora Konami nos trae una propuesta un tanto distinta para que amplíes más tu colección de canciones que puedes tocar como todo un profesional. **Rock Revolution** se separa de los ya clásicos juegos en donde tienes instrumentos especiales; aquí deberás emplear solamente los periféricos del Wii para hacer las notas necesarias para que tu música se escuche como debe ser. No lo dudes y prepárate a rocanrolear con este interesante juego de Konami.



REFRESCANDO EL CONCEPTO

Konami fue uno de los pioneros de los juegos de ritmos desde hace ya muchos años, e inclusive podías jugar en las Arcadias con sus guitarras especiales para los juegos de la serie **Guitar Freaks**; ahora nos presenta una nueva forma de jugar, aprovechando las cualidades de los controles del Wii. La idea es que no solamente presiones los botones con ritmo, sino que también ejecutes movimientos de manera intuitiva. Por otro lado, la temática de ir siguiendo las notas en pantalla para crear combos y que suene bien la música es muy similar a los juegos del género, así que te sentirás justo como en casa si ya conoces alguno de los otros exponentes del estilo.

AL IGUAL QUE EN MUCHOS JUEGOS, AQUÍ ENCONTRARÁS DIVERSOS PERSONAJES A ELEGIR DE ACUERDO CON TU ESTILO.

CANCIONES DE ROCK REVOLUTION

COMO TE COMENTAMOS ANTERIORMENTE, SON 41 CANCIONES EN TOTAL LAS DISPONIBLES PARA QUE JUEGUES SOLO O EN COMPAÑÍA DE TUS AMIGOS. LA MAYORÍA DE LAS CANCIONES SON COVERS DE LAS GRABACIONES ORIGINALES, POR ESO TAL VEZ ALGUNAS NO SUENEN EXACTAMENTE COMO LAS ORIGINALES. CADA CANCIÓN VA AGRUPADA DE ACUERDO CON SU GÉNERO MUSICAL, ASÍ COMO DEPENDIENDO DE LA DIFICULTAD QUE PRESENTE PARA SER COMPLETADA DE MANERA SATISFACTORIA. A CONTINUACIÓN TE ENLISTAMOS LOS TEMAS QUE PUEDES ENCONTRAR EN ESTE INTERESANTÍSIMO JUEGO; LA MAYORÍA SON MUY POPULARES.

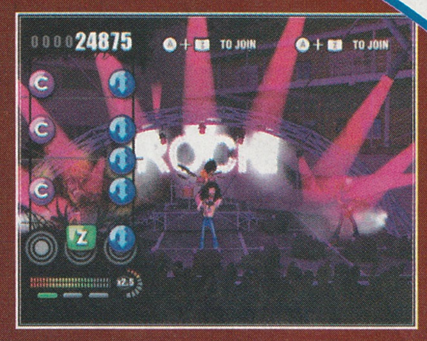
All my Life – Foo Fighters
All the Small Things – Blink-182
Am I Evil? – Metallica
Are You Gonna Be My Girl – Jet
Bad Reputation – Joan Jett
Blitzkrieg Bop – The Ramones
Chop Suey! – System of a Down
Come on Feel the Noise – Quiet Riot
Dance, Dance – Fall Out Boy
Detroit Rock City – Kiss
The Diary of Jane – Breaking Benjamin
Dirty Little Secret – All American Rejects
Dr. Feelgood – Mötley Crüe

Compañía: **Konami**
Desarrollador: **Zoe Mode**
Categoría: **Ritmos**

1 - 4







¿DE VERAS ES BUENO?

Muchas veces nos dejamos llevar por la compañía que distribuye el juego o por sus desarrolladores, pero esto nos impide apreciarlo de buena manera. Tal vez creas que por no tener una guitarra como la de **Guitar Hero** el título no se va a experimentar de la misma manera; pues déjanos decirte que no es así. El *gameplay* es muy bueno y se podría considerar como una evolución de aquel que disfrutamos con **Guitar Freaks**, además te acostumbras rapidísimo a tocar las canciones por medio de los controles de Nintendo, sin necesidad de tener algún accesorio adicional.

Curosidades

* Los instrumentos parecidos a las guitarras aparecieron hace más de 5,000 años.

* La primera guitarra clásica de seis cuerdas surgió en España, aunque no se puede precisar su origen exacto.

* Las guitarras eléctricas adquirieron su auge de popularidad en las décadas de los 80 y 90.

* En el año de 1930, **Paul Tutmarc** inventó el primer bajo del mundo.

* A diferencia de las guitarras -que son más comunes-, los bajos tienen cuatro cuerdas en lugar de seis.

¿CÓMO SE JUEGA?

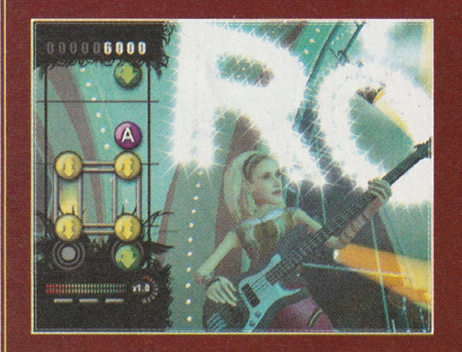
El concepto de **Rock Revolution** consiste básicamente en que tienes una batería y una guitarra "de aire"; es decir, vas a realizar todos los movimientos con el Remote y el Nunchuk del Wii, pero sin necesidad de adquirir otro periférico. Los controles son muy simples para que pueda ser jugado por cualquier tipo de videojugador, desde los más experimentados, hasta quienes van comenzando a jugar.

¿NO TE GUSTAN LAS CANCIONES? ¡CREA LAS PROPIAS!

Si ya te crees demasiado bueno y dominas las 41 canciones incluidas en esta versión de **Rock Revolution**, puedes –si tienes el suficiente tiempo- crear tus propias tonadas y ver cómo suenan mejor, si con guitarra o batería, o bien, ambos instrumentos de manera simultánea (por ejemplo). Esta opción es muy buena porque te permite desarrollar aún más tu creatividad y que le vayas entendiendo a eso de escribir canciones. No creas que es muy difícil el crear tus propios temas, es sumamente simple y además muy divertido, pero sí debes de tomar en cuenta que no será cosa de minutos: tendrás que dedicarle un buen rato a cada canción para que quede justo como la quieres.

The End of Heartache - Killswitch Engage
Falling Away from Me - Korn
Given Up - Linkin Park
Heading Out to the Highway - Judas Priest
Highway Star - Deep Purple
Holy Wars... - Wolfmother
Kiss Me Deadly - Lita Ford
Last Resort - Papa Roach
Magic Man - Heart
No One Like You - Scorpions
Our Truth - Lacuna Coil
Pain - Three Days Grace
Paralyzer - Finger Eleven
Pull Me Under - Dream Theater
Round and Round - Ratt
Run to the Hills - Iron Maiden
Sk8er Boi - Avril Lavigne
Somebody Told Me - The Killers
The Spirit of Radio - Rush
Spoonman - Soundgarden
Still of the Night - Whitesnake
Stone Cold Crazy - Queen
Walk - Pantera
We're Not Gonna Take It - Twisted Sister
White Room - Cream
Won't Get Fooled Again - The Who
Youth Gone Wild - Skid Row





LLEVA EL RITMO

Como podrás darte cuenta, **Rock Revolution** es una excelente opción de Konami para todos los fans que gustan de la música, pero tiene algunos detalles que nos dejan prefiriendo la serie de **Guitar Hero** en ciertos aspectos. De cualquier modo, lo mejor de este título es su distinto modo de jugar, pues sería demasiado comprar otra guitarra.

La idea de tener distintas propuestas es muy buena; ya existe **Guitar Hero**, **Rock Band** y ahora **Rock Revolution** (eso sin contar **Wii Music** y otros tantos). El que haya competencia obliga a los desarrolladores a crear mejores ideas y darle un plus a cada una de sus entregas y eso nos beneficia a los videojugadores al fin y al cabo. De un modo u otro, tenemos más opciones a elegir y mejores productos que van teniendo una mejor calidad en cada una de sus versiones. El lado malo es que luego no podemos comprarlos todos y tienes que quedarte sin poder tocar alguna canción en especial en tu sistema. Tal vez hubiera sido mejor crear un solo periférico para todos los juegos de ritmos, pero esto también hubiera limitado a las compañías.

CONCLUSIÓN...

Rock Revolution es una buena idea que se sale de lo común; es muy recomendable si eres de los que gustan de los videojuegos de ritmos, especialmente si deseas algo distinto a los títulos que están disputándose la corona del género. Lo que sí cabe mencionar es que tal vez te sientas un tanto raro aprendiendo a tocar sin la guitarra, sobre todo si ya eres veterano de **Guitar Hero** o **Rock Band**; pero no te apures, con empeño puedes dominar este título sin mucho problema. No dejes de conocerlo y verás por ti mismo por qué es que lo podemos recomendar. Eso sí, nos hubiera gustado que fueran las versiones originales y no covers de las canciones.



LOS EXPERTOS COMENTAN...



MASTER

Seguro que no soy el único que piensa que Konami llegó tarde a este estilo de juegos, pero lo peor es que fueron ellos los que prácticamente crearon este género, solamente que sus títulos nunca aparecieron en América por cuestiones algo raras; como sea, ahora con **Rock Revolution** pretende compensar ese error, ofreciéndonos una buena propuesta, con canciones bastante pegajosas y un diseño bastante llamativo. Todo parece estar en su lugar, sin embargo, el problema que yo le veo a este juego, es el de no incluir la guitarra y batería para la consola de Nintendo, pues eso realmente hace que la mitad de la esencia del título se pierda por completo.



CROW

Vaya que los juegos de música siguen saliendo al por mayor, otro claro ejemplo es **Rock Revolution** de Konami, quienes ya tuvieron una experiencia previa con **Guitar Freak** y ahora toman la fórmula de la banda al incluir bajo, micrófono, guitarra y batería como lo han hecho los colosos **Rock Band** y **Guitar Hero**. Sin embargo, en lo personal no me sentí tan cautivado por esta oferta, pues su sistema de juego es más sencillo y no propone nada original o nuevo ante lo que se haya visto previamente. Otro de los puntos que no me convencieron es la falta de instrumentos, pues para el Wii te limitarán a emplear sólo los controles Wiimote y Nunchuk.



PANTEÓN

Vaya que los juegos de grupos musicales han tenido un buen éxito últimamente. Ya tenemos a **Rock Band** y **Guitar Hero** (por mencionar los exponentes más fuertes), pero siempre hay un momento para entrar a una contienda, y es justamente lo que están tratando de hacer con esta otra opción para tu Wii. En **Rock Revolution** tienes una nueva forma de jugar más allá de tomar una guitarra y pulsar botones. No lo puedo poner antes que los otros juegos del mismo género, pero sí diría que los alcanza en la cima del éxito. Tenía que ser de Konami, naturalmente.

Wii™

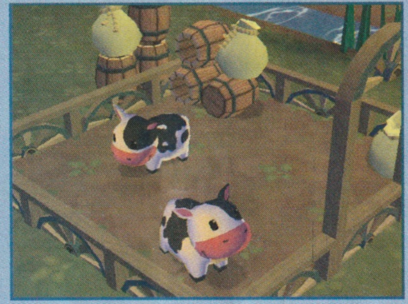

SUPER SMASH BROS.®
BRAWL
Wii
SUPER SMASH BROS.
BRAWL
Nintendo
Búscalo en tu tienda FAVORITA
Nintendo®
© 2008 Nintendo / HAL Laboratory Inc. Characters: © Nintendo / HAL Laboratory Inc. / Pokémon. / Creatures Inc. / GAME FREAK inc. / SHIGESATO ITOI / APE inc. /INTELLIGENT SYSTEMS / Konami Digital Entertainment Co., Ltd. / SEGA. TM, ® and the Wii logo are trademarks of Nintendo. © 2008 Nintendo.

MySims Kingdom

Electronic Arts



El primer juego de **MySims** para Wii fue un gran avance en relación con la línea **The Sims**, que aunque bueno, lleva rato estancado; sin embargo, si se pensaba en una secuela de **MySims**, tenía que integrar nuevos elementos para no tomar los vicios de su contraparte de PC, y por fortuna así ha ocurrido. **MySims Kindom** para Wii es un gran simulador, realmente te transporta a otro mundo, el cual por cierto, debes de mejorar.



No es **Harvest Moon**, pero también vas a tener a tu cuidado algunos animales como estas vacas.



Una de las actividades más relajantes es la siembra de vegetales; no lo pienses dos veces.

Una ciudad a tu antojo

La mejor opción que tiene **MySims Kingdom**, es la que te permite crear las edificaciones que estarán en tu ciudad, el editor es sumamente completo, te permite seleccionar tamaño, forma, colores y ubicación; este último aspecto es muy importante, ya que si colocas muchas estructuras similares en un mismo sitio, no habrá armonía y los habitantes no querrán vivir ahí. Por si fuera poco, también puedes editar otros aspectos como la vestimenta que usarás en la aventura. Elige si te quieres vestir a la moda o de manera conservadora.

No es el juego ni el simulador del año, pero **MySims Kingdom** es una secuela correcta, Electronic Arts va por el camino adecuado, no se trata de una actualización como sucede en otras series; en esta entrega se puede percibir innovación y frescura, las cuales le dan una identidad, permitiendo que tanto los jugadores que no probaron la primera parte como los que sí lo hicieron, puedan disfrutarlo por igual. Quizá uno de sus pocos puntos negativos esté en la no inclusión de una modalidad online, que le hubiera asegurado una larga vida.



En esta imagen se puede apreciar de manera perfecta la gran variedad de diseños en los personajes.

Regresa la armonía a tu reino

La historia de **MySims Kingdom** es buena, en ella conoceremos al Rey Roland, quien nos pedirá ayuda para que el reino vuelva a ser próspero, ya que lleva un tiempo en el que la monotonía los ha invadido. Lo interesante de todo esto, es que te van a pedir que cumplas con algunas misiones, situación que le da variedad al juego, debido a que también eres libre para explorar como sucedió en el juego pasado, haciendo del título una experiencia mucho más profunda.



El juego de la cuerda es de los más entretenidos, tanto en la vida real como dentro de **MSK**.

Para arreglar los problemas en tu lugar de origen, deberás viajar a otros reinos, en ellos conocerás personajes que podrán ayudarte a cumplir con tu objetivo o al menos pasarás un rato agradable conociendo sus costumbres, ya que cada una de las tierras que deberás visitar, tiene un ambiente completamente único, tal cual sucede en la vida real. Al explorar de manera libre, puedes quedarte a jugar en sus actividades para relajarte un poco, claro, sin olvidar tus metas, que al final son las que te van a permitir terminar el título.



El juego cuenta con múltiples opciones para que no tengas problemas al cocinar.

Deadly Creatures

THQ

Seguramente que muchos de ustedes se han imaginado cómo es la vida de las criaturas como insectos; parece sencilla, sólo se trata de esconderse debajo de una piedra o arbusto, pero en realidad implica mucho más que eso, lo cual queda demostrado gracias al trabajo más reciente de THQ para Wii, **Deadly Creatures**, título donde se han adaptado de la manera más real posible las peripecias que deben pasar lagartijas, arañas o escarabajos para sobrevivir cada día que pasa.



Lo mejor es actuar con cautela al encontrar un enemigo tan poderoso como una viuda negra.



Ten mucho cuidado el momento de explorar, nunca sabes de dónde puede salir un enemigo.

¿Donde dejé el insecticida?

Entre las criaturas con las que te vas a enfrentar tenemos viudas negras, monstruos de Gila, moscos, en fin, hasta una cucaracha puede representar un peligro para tu vida. Para eliminarlos se ha creado un sistema de batalla muy particular, ya que los golpes que des no serán aislados, sino que tendrás la posibilidad de encadenarlos para evitar que te contraataquen; con enemigos grandes como serpientes, te recomendamos que conectes un combo, te alejes, la rodees y repitas la operación.



Tanto la tarántula como el escorpión tienen diferentes formas de atacar, por ejemplo, el segundo, puede usar sus pinzas para iniciar los combos para posteriormente terminarlos con la cola; te recomendamos practicar con ambos para que puedas decidir cuál es el que se acopla mejor a tu estilo de juego, así terminarás la aventura sin muchos problemas.

Deadly Creatures te hará pasar un buen rato, la sensación de ser un pequeño arácnido está bien lograda y aunque sentimos que pudo haber quedado mejor de haber elegido como protagonista una criatura más débil, es una muy buena opción para este fin de año. Se nota que en THQ poco a poco están dejando atrás los años en los que sus juegos estaban enfocados a la explotación de licencias, ahora tratan de explorar nuevos géneros, de los que **de Blob** y **Deadly Creatures** son buenos ejemplos.



Los escenarios tienen una gran cantidad de detalles, como el de la foto: una botella en medio de la tierra.



Hasta en el lugar menos pensado puede estar esperando por ti un enemigo; mantente alerta.

El terror de lo desconocido

Aunque pareciera que estamos ante un juego de aventura, es más bien un survival horror, pero con animales en lugar de zombis o monstruos de otro mundo, donde más que completar misiones, nuestro objetivo principal será terminar con vida cada una de las etapas que conforman el título. Desde que comencemos la historia, vamos a poder elegir de entre dos criaturas, una tarántula y un escorpión, obviamente, cada uno tiene diferentes maneras de atacar, por lo que de cierta forma podrás vivir el juego desde dos perspectivas; lo interesante es que la mayoría de las batallas serán "cuerpo a cuerpo", debido a que obviamente no usas armas.



No te dejes impresionar por el tamaño, todos los enemigos tienen un punto débil.

Los lugares que tendrás que recorrer son de lo más variado, desde jardines hasta túneles por debajo de la tierra, todos recreados con gran detalle, permitiendo que explores a tu gusto cada rincón. Debes estar muy atento, ya que en ocasiones los enemigos saldrán de los lugares menos pensados, incluso pueden estarte siguiendo. La sensación de inmensidad es increíble, realmente crees que estás en una tubería o en un desierto, la escala de tamaños es perfecta, lo que aumenta los riesgos, ya que el viento o lluvia pueden ser factores en contra.



SNK Arcade Classics Vol. 1

Wii

Baseball Stars 2

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Baseball Stars 2 Arte #1	Gana un partido individual.
Baseball Stars 2 Arte #3	Obtén 20 puntos en un juego individual.
Baseball Stars 2 Arte #4	Consigue 20 puntos en un juego individual.
Música de Baseball Stars 2	Logra 10 puntos en un juego individual.
KOF '94 Brian Battler (movimientos)	Gana cinco puntos en un juego individual.
KOF '94 Mai Shiranui (movimientos)	Obtén cinco puntos en un juego individual.
KOTM Astro Guy (movimientos)	En el primer juego de una carrera, logra que un bateador corra hacia el montículo.
KOTM Beetle Mania (movimientos)	En el primer juego de una carrera, haz que un bateador corra hacia el montículo.
KOTM Woo (movimientos)	En el primer juego de una carrera, consigue que un bateador corra hacia el montículo.
Metal Slug Arte #6	Consigue 20 puntos en un juego individual.
Samurai Shodown Arte #2	En el primer juego de una carrera, logra un double play.
Samurai Shodown Arte #4	Obtén 15 puntos en un juego individual.
Sengoku Arte #3	En el primer juego de una carrera, evita que el equipo bateador llegue a una base.

Art of Fighting

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Art of Fighting Arte #1	Termina el juego en la modalidad Hard.
Art of Fighting Arte #2	Acaba el juego en la modalidad Insane.
Música de Art of Fighting	Completa el juego en la modalidad Normal.
Art of Fighting Video #1: Mr. Big	Finaliza los tres juegos de bonus.
Art of Fighting Video #1: Mr. Karate	Concluye los tres juegos de bonus.
KOF '94 Joe Higashi (movimientos)	Revela el secreto de King con bolas de fuego.
KOF '94 Ralf (movimientos)	Acaba el juego en la modalidad Easy.
Last Resort Arte #1	Desvela el secreto de King con bolas de fuego.
Samurai Shodown Haohmaru (movimientos)	Termina el juego en la modalidad Easy.
Samurai ShodownArt #1	Consigue la puntuación más alta.
Sengoku Arte #1	Realiza el the Ryuko Ranbu como Ryo o Robert.

Super Sidekicks 3

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Kind of the Monsters Art #7	Termina el juego en Normal.
KOF '94 Ryo Sakazaki (movimientos)	En un juego, anota tres goles con el mismo jugador.
KOF '94 Terry Bogard (movimientos)	Acaba el juego en la modalidad Easy.
KOF '94 Yuri Sakazaki (movimientos)	Durante un partido, anota tres goles con el mismo jugador.
Metal Slug Arte #17	Acaba el juego en la modalidd Insane.
Metal Slug Arte #33	Termina el juego en la modalidad Insane.
Metal Slug Arte #34	Completa el juego en la modalidad Insane.
Metal Slug Arte #35	Supera la puntuación más alta del Team Ranking.
Metal Slug Arte #36	Finaliza el juego en la modalidad Hard.
Metal Slug Arte #37	Gana un shut-out en Normal o Hard.
Samurai Shodown Ukyo (movimientos)	Termina el juego en la modalidad Easy.
Super Sidekicks 3 Arte #1	Acaba el juego en la modalidad Hard.
Super Sidekicks 3 Arte #2	Gana un shut-out en Normal o Hard.
Música de Super Sidekicks 3	Anota un chance shot.

Neo Turf Masters

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Baseball Stars 2 Arte #2	Termina el juego en la dificultad Hard.
Burning Fight Arte #5	Logra un Birdie.
Fatal Fury Joe Higashi (movimientos)	Consigue un Par en cualquier hoyo.
KOF '94 Chin Gentsai (movimientos)	Acaba el juego en la dificultad Easy.
KOF '94 Robert Garcia (movimientos)	Obtén un Par en cualquier hoyo.
Last Resort Arte #3	Logra un Birdie.
Metal Slug Arte #27	Acaba el juego en la dificultad Insane.
Metal Slug Arte #28	Finaliza el juego en la dificultad Insane.
Música de Neo Turf Masters	Completa el juego en la dificultad Normal.
Samurai Shodown Arte #12	Concluye el juego en la dificultad Hard.
Samurai Shodown Arte #13	Supera el récord mayor en cualquier dificultad.
Samurai Shodown Gen-An (movimientos)	Termina el juego en la dificultad Easy.
Sengoku Arte #6	Acaba el juego en la dificultad Insane.
The King of Fighters '94 Arte #5	Obtén un Hoyo en Uno o un Eagle.

Shock Troopers

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Art of Fighting Ryo (movimientos)	Completa una escena usando el Team Mode.
KOF '94 Benimaru (movimientos)	Termina una escena utilizando el Team Mode.
Magician Lord Arte #1	Consigue 1'500,000 puntos en el modo Insane antes de perder el juego.
Metal Slug Arte #29	Junta 10'000,000 de puntos en cualquier dificultad.
Metal Slug Arte #30	Termina la Jungle Stage 1 en menos de 200 segundos.
Metal Slug Arte #31	Anota 10'000,000 de puntos en cualquier dificultad.
Metal Slug Arte #5	Acumula 1'500,000 puntos en Insane antes de que pierdas el juego.
Samurai Shodown Arte #14	Consigue 1'000,000 de puntos en Hard antes de que te eliminen del juego.
Samurai Shodown Arte #15	Alcanza el récord más alto.
Samurai Shodown Earthquake (movimientos)	Termina el juego en la modalidad Easy.
Samurai Shodown Nakoruru (movimientos)	Completa el juego en la modalidad Easy.
Sengoku Arte #11	Anota 10'000,000 de puntos en cualquier dificultad.
Sengoku Arte #5	Acumula 1'500,000 puntos en Insane antes de perder el juego.
Música de Shock Troopers	Acaba el juego en la modalidad Normal.

Magician Lord

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
KOF '94 Kim Kaphwan (movimientos)	Termina el juego en la dificultad Easy.
KOF '94 Kyo Kusanagi (movimientos)	Acaba el juego en la dificultad Easy.
Magician Lord Arte #2	Observa las siete formas del Magician Lord (no necesariamente en un juego individual).
Magician Lord Arte #3	Concluye el juego en la dificultad Insane.
Magician Lord Arte #4	Mira las siete formas del Magician Lord (no necesariamente en un juego individual).
Música de Magician Lord	Consigue la puntuación más elevada.
Magician Lord Secret Area Video #1	Acaba el juego en la dificultad Normal.
Magician Lord Secret Area Video #2	Termina el juego en la dificultad Normal.
Magician Lord Secret Area Video #3	Finaliza el juego en la dificultad Normal.
Magician Lord Secret Area Video #4	Concluye la Stage 1 sin morir.
Magician Lord Secret Area Video #5	Finaliza la Stage 1 sin perecer.
Magician Lord Secret Area Video #6	Acaba la Stage 1 sin fallecer.
Magician Lord Secret Area Video #7	Obtén cinco cofres de tesoro en la Stage 2.
Metal Slug Arte #2	Ve las siete formas del Magician Lord (no necesariamente en un juego individual).
Samurai Shodown Arte #7	Termina el juego en la dificultad Hard.
Sengoku Arteentonces #2	Mira las siete formas del Magician Lord (no necesariamente en un juego individual).



QHDD...

¿qué hay dentro de... Las curiosidades en los videojuegos?

por spot

Sabemos que, por lo regular, en los videojuegos pasan muchas cosas irreales, esto es porque obviamente son fantasía; por esta razón, no podemos tachar de errores muchos detalles, porque sin ese tipo de elementos, no habría misticismo en las historias y no experimentaríamos ese genial sentimiento de realizar proezas fuera de lo normal. Hola a todos, soy Spot, y en esta ocasión les traigo un tema bastante divertido que se me ocurrió desde hace tiempo, pero que no había tenido oportunidad de compartir con ustedes. Quiero que me entiendan y no me malinterpreten, no se trata de errores simplemente, sino de esas curiosidades irreverentes que te hacen reír y puedes notar si eres lo suficientemente observador. Ojo, este artículo es con fines humorísticos, no se tomen tan en serio todo lo que lean aquí, ¿OK?

Bolsas mágicas

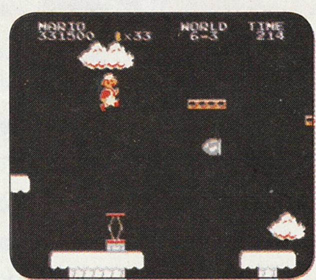
Seguramente has notado que todo héroe debe de conseguir todo tipo de armas, equipo, dinero y demás artículos de interés para llegar bien equipado con el jefe final; ¿pero alguna vez te has preguntado en dónde se guarda tanta cosa? **Link**, por ejemplo, es un alfeñique que apenas puede blandir la Master Sword, pero puede cargar máscaras, botas, trajes, instrumentos musicales, bombas, rupias y un sinfín de cosas como si fueran cacahuates. Esto se explica de una manera muy sencilla: en los videojuegos todos los héroes traen una bolsa mágica en donde absolutamente todo les cabe; aquí pueden guardar los ítems y llevarlos cómodamente sin importar la imposibilidad física de esta situación.



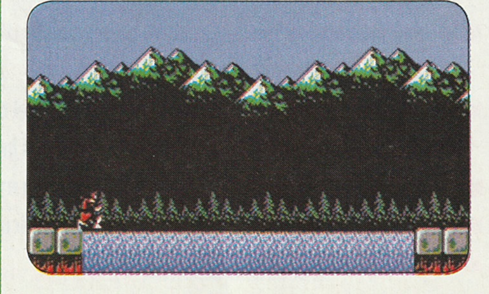
Claro está que jamás la historia comienza diciendo que el héroe toma su espada, valentía y su bolsa mágica para guardar sus cosas; es una simple suposición que todos los héroes y villanos van a la supertienda a adquirir estas bolsitas antes de salir a cada aventura. Un concepto similar es el llamado "*Hammerspace*", el cual es una especie de vórtice invisible que permite a los personajes "sacar de la nada" objetos inmensos, cosa muy común en los dibujos animados (como **Bugs Bunny** utlizando un mazo de gran tamaño para golpear a alguien en milésimas de segundo). Curiosamente, algunas bolsitas tienen capacidades distintas; en algunos RPG y juegos de aventuras, puedes llevar hasta 99 ítems, pero en ocasiones, se limitan a sólo uno de cada tipo; raro ¿no?

Pozos sin fondo (o... por qué algunos héroes no saben nadar)

Uno de los peligros más mortíferos en los videojuegos desde el inicio de la industria son sin lugar a dudas los abismos o pozos sin fondo en donde caes y pierdes una vida instantáneamente. Lo curioso no es preguntarse el porqué están ahí, sino ¿quién se tomó la molestia de cavarlos a lo largo de los mundos para que les cueste más trabajo a los héroes llegar al final? Curiosamente, en diversos juegos, estos peligrosos sitios están llenos de agua, así que si caes, perderás la vida... lo que nos hace preguntarnos: ¿por qué en el entrenamiento de los **Belmont** aprendes a invocar seres de otras dimensiones y a pelear contra muertos vivientes, pero no están incluidas las clases de natación? Tal vez la estirpe legendaria no puede cruzar cuerpos de agua por tener sangre de vampiros... quién sabe.



Es raro, pero los **Belmont** sobreviven a grandes caídas, pero no al agua.



Y... ¿dónde están los padres?

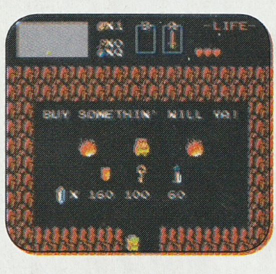
En mi larga trayectoria como jugador de RPG y aventuras, siempre he notado algo muy común; no estoy hablando que siempre comienzas con un arma chafa y terminas con la espada más poderosa del mundo; ni tampoco que invariablemente eres irresistible para con todas las chicas bonitas que encuentres en cada pueblo que visitas (y curiosamente, una de las guerreras de tu equipo está enamorada secretamente de ti). No es eso, sino que la gran mayoría de los héroes de este tipo de juegos son huérfanos de padre y/o madre. Es sumamente común que siempre tienes una mamá que te cuida porque tu padre fue un gran explorador que se perdió hace años, o perdiste a tus progenitores en un accidente que te deja mudo por el resto del juego... esto pasa hasta en las mejores familias.

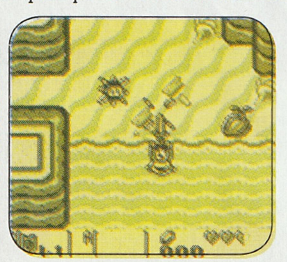




Rateros y abusos de los tenderos

Hay algo que no acabo de entender... ¿por qué si vas a salvar al mundo y todos lo saben, los comerciantes te venden lo que necesitas para salvarlos? Aunque el reino se esté cayendo a pedazos, siempre habrá un tendero mala onda que te dará todo a precio de oro, ¡en lugar de que te obsequie todo para evitar que los malos destruyan su tienda! Esto explica el porqué muchos personajes desarrollan cleptomanía, o bien, simplemente toman cosas de las casas de los demás para conseguir dinero y artículos diversos; ¿es demasiada la necesidad para que los héroes como **Link** se conviertan en amigos de lo ajeno? Como dicen por ahí: *"el fin justifica los medios"*.



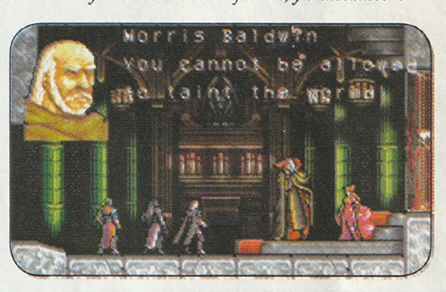


¿Llegaste temprano?

Esta es muy buena, pongan atención, por favor. Normalmente tú entras a un lugar lleno de peligros, acertijos, puzzles y demás; para abrir una puerta es absolutamente necesario e indispensable tener una llave, la cual la obtienes después de eliminar a dos grandes jefes y unir las piezas correspondientes, ¿vamos bien? Nadie más pudo, de ninguna manera, entrar a esa puerta SIN la llave que te costó horas y sangre obtener, entonces... ¿por qué encuentras a tu amigo siempre detrás de dicha puerta? Esto se ve mucho en **Resident Evil**, pues a pesar de que avanzar en una fortaleza es prácticamente imposible sin conseguir los ítems, siempre el personaje clave va más adelante que tú. ¿Será qué siempre usan un helicóptero todos los malos para llegar a su guarida? No podrían andar por su propio cuartel general si tuvieran que ir por las llaves, emblemas, escudos, etc. para abrir las puertas, ¿no crees? Es curioso pensar en que alguien tuvo que ir cerrando todo para dejar listos los puzzles para cuando los héroes se aventuraran a entrar en los castillos o fortalezas.

El jefe final al último

Es curioso, siempre comienzas tu aventura siendo un pelele de nivel 1, traes una espada de madera o necesitas Power-ups para hacerte fuerte; pero jamás se le ocurre al jefe final enfrentarse a ti desde el principio –cuando eres sólo un aprendiz de guerrero- y mejor se espera a que llegues con nivel 99, las mejores armas, magias y habiendo conocido a tus amigos para que te ayuden. Ejemplo práctico: el patriarca de los **Caballeros del Zodiaco** envía a sus guerreros de nivel más bajo para que acaben con **Seiya** y sus amigos; pero viendo que sólo se hicieron más fuertes con las peleas, manda a otros del siguiente nivel y así sucesivamente; cuando llegan con él, son lo suficientemente fuertes como para derrotarlo. Lo mismo pasa al principio de **Castlevania: Circle of the Moon; Dracula** secuestra al viejo cazavampiros y se "deshace" de los inexpertos jóvenes dándoles oportunidad de mejorar. Ya me imagino lo que debió de haber dicho: *"ahorita no peleamos, mejor recorran mi castillo y cuando sean más fuertes, ya hablamos"*.



Dinero de personajes imposibles

Seré breve con esto... es entendible que uno de los **Ganados** de **Resident Evil 4** traiga dinero para comprarse un refresco marca **Saddler**... pero, ¿por qué los cuervos traen oro puro o balas? En **Castlevania 64** puedes eliminar fantasmas que dejan caer todo tipo de objetos, lo cual nos hace pensar en que si son seres incorpóreos, ¿por qué pueden traer un hacha bajo la manga?



Como podrás darte cuenta, este tipo de detalles son muy chuscos, y cuando los notas, es normal que comiences a buscar algunos similares. Estos son sólo algunos ejemplos, pero estamos seguros de que ya has notado algunos en otros juegos diferentes, así que por qué no nos escribes y nos comentas qué curiosidades has notado en tus cartuchos o discos. Recuerda que no son errores realmente, sólo cosas chuscas e irreverentes que aunque nos dejen pensando, si se corrigen, le quitarán mucho sabor a las aventuras. ¡Hasta la próxima!



Los juegos musicales han estado en constante evolución, muestra clara de ello la tenemos en Rock Band, un juego que tomando las bases de Guitar Hero, logró colocarse rápidamente en el gusto del público al agregar un par de instrumentos extra para interpretar las canciones. En fin, después de algún tiempo de dudas y especulaciones, por fin se confirmó la secuela de para Wii.

 GRÁFICOS   DIFICULTAD   ADICCIÓN   VARIEDAD   MULTIPLAYER  RANKING 

Para todos los gustos

Se han incluido más de 80 temas para esta nueva versión, abarcando diferentes estilos, enseguida te presentamos algunos de los más interesantes.

AC/DC – "Let There Be Rock"
Alanis Morissette – "You Oughta Know"
Beastie Boys – "So Whatcha Want"
Beck – "E-Pro"
Billy Idol – "White Wedding Pt I"
Bob Dylan – "Tangled Up in Blue"
Bon Jovi – "Livin' on a Prayer"
Breaking Wheel – "Shoulder to the Plow"
Cheap Trick – "Hello There"
Duran Duran – "Hungry Like the Wolf"
Elvis Costello – "Pump it Up"
Foo Fighters – "Everlong"
Guns N' Roses – "Shackler's Revenge"
Interpol – "PDA"
Jethro Tull – "Aqualung"
Jimmy Eat World – "The Middle"

Un nuevo sonido siempre es bueno

Cuando apareció el primer **Rock Band** para Wii, hace algunos meses, EA tuvo que hacer varios cambios que la verdad nunca nos explicamos, entre los que se encontraban la eliminación de los modos de juego en línea así como el servicio de descargas; debemos decir que como extra, se incluyeron cinco canciones exclusivas, pero aún así, los fans no respondieron como se tenía pensado debido a estas carencias.



Por todo lo anterior, sumado al anuncio de **Guitar Hero World Tour**, en EA se pusieron a trabajar para poder ofrecer algo novedosos con su franquicia musical, y así poder competir con la propuesta de Activision, que como punto a favor, fue nunca dejar de lado a Wii, desde el comienzo lo manejó al mismo nivel que cualquier otra versión. Pues bien, el trabajo y esfuerzo puesto en Rock Band 2 ha dado resultados para la consola de Nintendo, corrigiendo todos los detalles que se omitieron en la entrega pasada.



Compañía: **Electronic Arts**
Desarrollador: **Harmonix**
Categoría: **Musical**

1 - 4

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

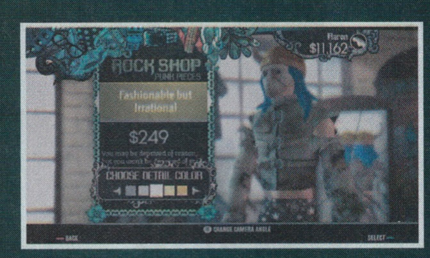
Deja que el ritmo te guíe



La variedad de canciones es excelente, nadie se podrá quejar, se han seleccionado temas clásicos así como algunos más actuales.

Antes de entrar en detalles como modos de juego, te vamos a explicar brevemente cómo es que se juega **Rock Band** (nunca falta algún distraído); en él pueden participar hasta cuatro personas al mismo tiempo, cada una teniendo a su cargo un instrumento, los cuales son guitarra, batería, bajo y micrófono; en pantalla parecerán cuatro rectángulos con las notas que deberemos tocar en cada uno de ellos, o en el caso del micrófono, entonar.

Parece algo complicado en principio, pero la verdad es que es de lo más simple; se sigue la mecánica vista en juegos como **Dance Dance Revolution** o el mismo **Guitar Hero**, es decir, presionar un botón o dar un golpe justo en el momento en que las notas llegan al lugar indicado. En cuanto al micrófono, se deben mantener las notas, ya sean graves o agudas, haciendo de este accesorio, uno de los puestos más divertidos en Rock Band, ya que todos en algún momento de nuestra vida hemos cantado ya sea en fiestas o solos.



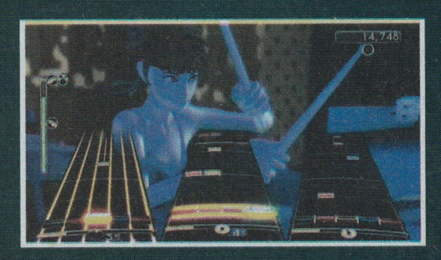




Joan Jett - "Bad Reputation"
Judas Priest - "Painkiller"
Lacuna Coil - "Our Truth"
Linkin Park - "One Step Closer"
Megadeth - "Peace Sells"
Metallica - "Battery"
Motorhead - "Ace of Spades"
Muffs, The - "Kids in America"
Nirvana - "Drain You"
Norman Greenbaum - "Spirit in the Sky"
Panic at the Disco - "Nine in the Afternoon"
Pearl Jam - "Alive"
Presidents of the USA - "Lump"
Rage Against the Machine - "Testify"
Red Hot Chili Peppers - "Give it Away"
Smashing Pumpkins - "Today"
Steely Dan - "Bodhitsattva"
Steve Miller Band - "Rock'n Me"
Survivor - "Eye of the Tiger"
System of a Down - "Chop Suey"
Talking Heads - "Psycho Killer"
Tenacious D - "Master Exploder"
Testament - "Souls of Black"
That Handsome Devil - "Rob the Prez-O-Dent"
The Donnas - "New Kid in School"
The Go-Go's - "We Got the Beat"
The Grateful Dead - "Alabama Getaway"
The Guess Who - "American Woman"
The Main Drag - "A Jagged Gorgeous Winter"
The Sterns - "Supreme Girl"
The Who - "Pinball Wizard"

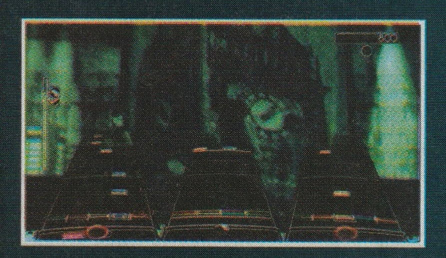
Las herramientas de la banda

En la pasada versión de **Rock Band**, los instrumentos tuvieron algunos problemas, que aunque no eran tan serios, impedían que tuvieras una grata experiencia de juego, por ejemplo, había ocasiones que al presionar uno de los botones en la guitarra para tocar una nota, simplemente no lo detectaba, ocasionando que perdieras una buena cadena de puntos, pero bueno, por fortuna todo esto ha quedado en el pasado, ya que todos los instrumentos han sido remodelados, por lo que ahora tendrán una mejor respuesta.





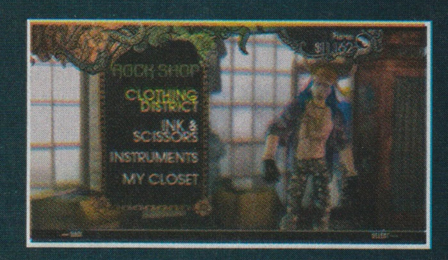
La guitarra ahora tiene un diseño más real, dando la impresión de ser de madera, de hecho, resulta muy parecida a la que mostrara Activision hace ya unos meses, pero bueno, su acabado permite que detectes perfectamente bien los botones, además de que ahora responden mucho mejor a la digitación que debas hacer. El caso de la batería es similar, la anterior tenía el problema de que era bastante ruidosa, es decir, escuchabas tanto el sonido del juego como el de las batacas, lo que era algo molesto, pero en esta ocasión, gracias a su diseño y material, los platos de la batería absorben mejor el golpe, evitando el sonido extra.



Comienza tu camino al estrellato

Además del modo de historia, vamos a contar con opciones clásicas como *versus* en modo online o el *quick play*, que nos permite tocar cualquier canción que hayamos desbloqueado previamente; ya que hablamos de los temas, cabe mencionar que ahora vienen mucho mejor acomodados, ya sea por género o grupo, permitiéndote llegar más rápido a la canción que deseas.

Rock Band 2 es una gran opción para los amantes de la música y los que gustan de jugar con sus amigos, no se van a arrepentir, se nota que ahora si los desarrolladores ha dejado toda su creatividad en este título, el cual cuenta con todas las opciones online de sus contrapartes caseras, es decir, el juego en línea y las descargas.











El mundo de la música en videojuegos

- A pesar de que muchos no lo saben, la primera guitarra en acompañar a un videojuego, la creó Konami para **Guitar Freaks**, título que apareciera en Arcadias japonesas en 1998.

- La batería de **Rock Band** y **Guitar Hero WT**, aunque excelentes, al igual que las guitarras no fueron las primeras en aparecer, antes, en 1999, Konami lanzaba en Arcadias **DrumMania**, un juego donde con un par de batacas debíamos golpear varios discos al ritmo de varios temas musicales.

- En cuanto al canto, de lo primero que pudimos ver en el medio, fue **Karaoke Revolution** en el 2003, simulador de canto también de Konami.

Los expertos comentan



MASTER

Todos, prácticamente sin excepción, todos los juegos musicales me encantan, desde **Dance Dande Revolution** hasta **Donkey Konga**, por lo que **Rock Band 2** no iba a quedarse fuera. Es una extraordinaria opción, que despunta de su primera parte en Wii, sobre todo por contar con opciones online, que lo vuelven más atractivo además de elevar su **replay value**. Uno de sus puntos fuertes recae en sus grandes exclusivas, como el incluir por primera vez un tema de la banda **AC/DC**.



CROW

Realmente no hay cambios significativos con respecto al primer **Rock Band**, sin embargo, por fin Electronic Arts se dio cuenta que el juego en línea sí era básico para Nintendo y es por ello que ya lo han integrado. El *playlist* es mucho mayor a su antecesor, con diferentes canciones que abarcan géneros y épocas distintas. La forma de juego se mantiene sin cambios y de hecho el aspecto visual parece ser el mismo. Lo que más me atrae de esta secuela es tener más canciones disponibles.



PANTEÓN

Esta interesante propuesta es –por así decirlo- la principal competencia de **Guitar Hero**, pero a mi parecer, sigo prefiriendo esta última serie por ser más amigable en cuanto a control se refiere. No obstante, me gusta mucho la variedad de canciones de esta nueva versión, pues es muy extensa y además de cumplir su cometido, deja satisfechos a los fans de la música de antes y la actual. Si deseas algo distinto a lo que ya has jugado antes, no lo dudes y dale un buen vistazo a este genial título.

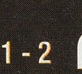

Wii™
WARIOLAND™
SHAKE IT!
Nintendo®
www.wariolandshakeit.com
TM y el logotipo de Wii son marcas registradas de Nintendo. © 2008 Nintendo

Castlevania

Drácula siempre sera
uno de los personajes más
solicitados en las películas,
literatura y por supuesto,
también en su parte interactiva
con los videojuegos. Konami ha
sabido llevar esa popularidad con la
franquicia de Castlevania que nació
hace más de dos décadas para el NES
y posteriormente ha seguido su legado
para múltiples consolas de Nintenedo y
ahora llega al Wii y Nintendo DS con
nuevas aventuras y modos
de juego que seguramente
te encantarán por las
innovaciones tanto con
la pantalla táctil como al
utilizar el Nunchuk y Wiimote
para realizar los ataques.

En las siguientes páginas, te comentaremos sobre Castlevania Judgment y Order of Ecclesia, este último marca una continuación con lo visto en Symphony of the Night, otra de las entrega más espectaculares de la saga.

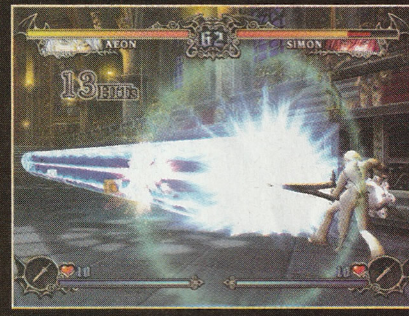
Compañía: **Konami**
Desarrollador: **Konami**
Categoría: **Peleas**

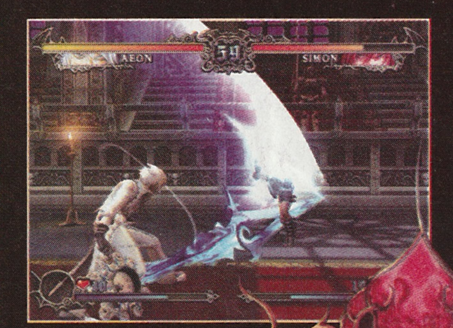
1 - 2 





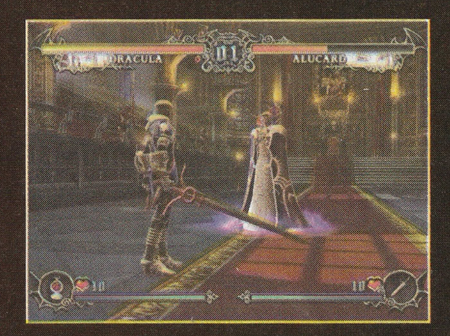
La resurrección del rey de la oscuridad

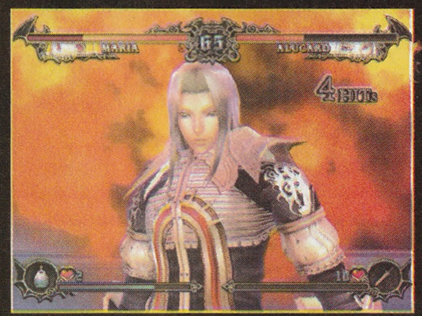




Han pasado 2 años desde que apareció **Castlevania Path of Ruin** para DS y casi una década de que la saga de **Castlevania** regresara a las consolas caseras de Nintendo. Fue el N64 la última consola que tendría una incursión de esta importante saga, de hecho, se cambiaba el estilo de *side scroll* por la libertad de movimiento en tercera dimensión como parte del furor causado luego del éxito de **Super Mario 64** y otros juegos de la generación poligonal. Los cambios siempre son buenos, de hecho es lo único seguro, aunque muchos fans hubieran preferido que se conservara tal como en sus orígenes.

En aquel entonces el recibimiento o expectativa fue inmensa, pero, definitivamente, no tan gloriosa como en **Symphony of the Night** que saliera años atrás. Así, Drácula y sus perseguidores tomarían distintas vertientes hasta regresar nuevamente a Nintendo con dos títulos donde nuevamente el cambio se vuelve a apreciar. En las siguientes páginas te platicaremos sobre **Castlevania Judgment** y **Castlevania Order of Ecclesia**, que estarán listos para estas fechas y nos darán mucho de qué hablar.





El primer Castlevania en Wii

Hasta hace poco, la gente de Konami no visualizaba un **Castlevania** para Wii, a pesar de que parecía lógico por las opciones de los controles, por fortuna, las cosas han cambiado y ya tenemos **Castlevania Judgment** que, quizá no es lo que deseábamos, pues presenta una perspectiva diferente de los combates en la saga; ¿a qué nos referimos? Es un juego 100% de peleas, adaptando los elementos de la saga como el uso de los corazones, ítems secundarios y poderes que has visto antes, detalle irónico porque el juego que queríamos que fuese de peleas (**Soul Calibur**) terminó siendo de aventuras, mientras que **Castlevania** cambia su estilo a peleas.

La batalla del bien y el mal continúa

La épica lucha entre los sanguinarios seres de la oscuridad y el clan **Belmont** recobra nuevos bríos para este fin de año. Para **Castlevania Judgment** se ha conseguido reunir a múltiples protagonistas de la serie, generaciones de heroicos cazavampiros y claro, también un bando del mal integrado por poderosos aliados de **Drácula**. Para que te des una idea, se trata de un choque de fuerzas en donde el ganador final serás tú, pues el *gameplay* te permite disfrutar de un estilo tradicional y combinado con el uso de elementos típicos de **Castlevania**. Tal como ha ocurrido en títulos como **Marvel VS Capcom** o **Street Fighter VS X-Men**, aquí tendrás esas fuerzas opositoras, con objetivos diferentes que te darán polos opuestos en el desarrollo de la historia (dependiendo cuál bando gane).



DURANTE LA PELEA, NO SÓLO PODRÁS USAR TUS PUÑOS O ARMAS PRINCIPALES, SINO QUE TAMBIÉN PODRÁS TOMAR COSAS DEL SUELO Y UTILIZARLAS TAL COMO OCURRE EN EL JUEGO. HACHAS, CRUCES, AGUA BENDITA Y OTROS ÍTEMS SERÁN TUS ARMAS SECUNDARIAS Y PARA EMPLEARLAS NECESITAS JUNTAR UNA BUENA CANTIDAD DE CORAZONES.

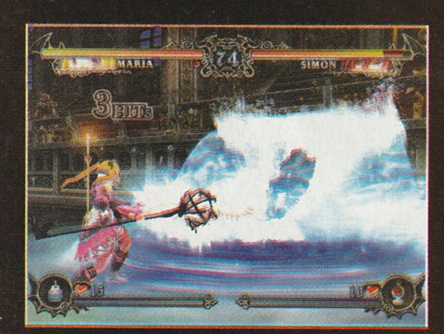


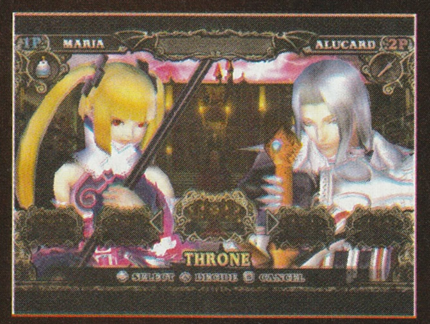
Para iniciar, simplemente elige a tu gladiador; escoge de entre 14 guerreros forjados en el campo de batalla durante más de 22 años en la historia. Utilizando sensor de movimiento del Wiimote podrás accionar tus armas a lo largo de una gran variedad de escenarios y elementos ambientales con múltiples objetos e ítems que rodearán el campo. Algunos de los personajes también pueden poner trampas y utilizar monstruos para asegurar la victoria, además de convertirla en un espectáculo de proporciones épicas. Por si crees que competir en forma local no representaría mucho reto para ti, te comentamos que **Castlevania Judgment** es compatible con la conexión Wi-Fi de Nintendo, así tendrás combates con usuarios de todo el mundo en la modalidad "head to head", o si lo prefieres, conéctate con **Castlevania: Order of Ecclesia** en tu DS para activar contenido de *gameplay* adicional. Con lo anterior, se retoma la conectividad entre casero y portátil que sólo había sido aprovechada por juegos de **Pokémon**.

EL DISEÑO DE PERSONAJES EN CASTLEVANIA JUDGMENT CORRE POR CUENTA DEL TALENTOSO TAKESHI OBATA, FAMOSO EN EL MUNDO DEL MANGA Y A QUIEN SEGURAMENTE PUEDES RECONOCER POR SUS TRABAJOS EN SERIES COMO HIKARU NO GO Y, POR SUPUESTO DEATH NOTE, O SU MÁS RECIENTE TRABAJO, BAKUMAN.

Pelea a través de escenarios del pasado

El creador original de la serie, Kogi Igarashi, estuvo al tanto de cada detalle del juego, conociendo de antemano que sería un giro arriesgado y que los fans podrían reaccionar de distintas formas por cambiar el cómo se juega de una saga tan querida y famosa como ésta. **Judgment** fue diseñado en exclusiva para el Wii; se creó desde cero tomando en cuenta cada aspecto de la consola, generando locaciones tridimensionales inspiradas en los títulos anteriores. Cada escenario es interactivo, es decir, no se limita a servir como un fondo sin utilidad, pues podrás encontrar múltiples objetos tirados para que se los arrojes a tu rival.







Revive todo el poder de los Héroes de la Revolucion.

INSURGENTES

Forma parte de la historia con la Edición Especial **"Héroes de la Revolución"**, domina sus estrategias y vuélvete inmortal en cada batalla.







Mitos y Leyendas, el juego número uno del reino.

MASTER

Todos esperábamos un **Castlevania** para Wii; lo que no contemplábamos era que perteneciera al género de peleas. No es que esté mal, pero sí fue muy sorpresivo; en lo personal considero que fue un acierto de Konami, ya que las aventuras están algo gastadas después de tanta secuela; el *gameplay* es bueno, permite elaborar combos de todo tipo, además de que los especiales son espectaculares. Como mención especial, el arte de este juego corrió a cargo de Takeshi Obata, quien dio vida a **Light** en **Death Note**.



CROW

Puede que parezca muy drástico el cambio de aventura a peleas, pues esta franquicia se hizo famosa por su juego en plataformas, pero luego de ver las imágenes y conocer su *gameplay* que contiene detalles para asociarlo con la línea principal, sí se me hizo una opción rentable. Como opinión personal, comento que son pocos personajes, pero aún guardo la esperanza -soñar no cuesta- de que Konami nos sorprenda de último minuto e informe que hay más y cómo sacarlos, aunque quién sabe si ocurra.

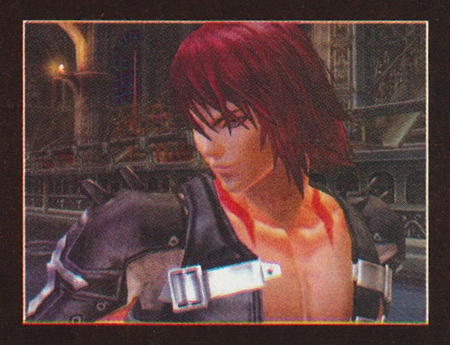


PANTEÓN

Después de tantas secuelas y juegos de porcentajes, por fin tenemos un **Castlevania** que sale totalmente de lo rutinario para salvar a la serie del tedio en el que estaba cayendo gracias a Koji Igarashi; bueno, obviamente viene acompañado de un juego más del estilo "a ver si encuentras todos los cuartos ocultos"; no obstante, la idea de tener un **Castlevania** de peleas era tan improbable que cabe reconocer que era lo que menos nos esperábamos, ¿verdad? ¡No te lo puedes perder!



ALGUNOS DE LOS PERSONAJES QUE PODRÁS ENCONTRAR SON SIMON BELMONT, ALUCARD, SHANOA, DEATH, DRACULA, GOLEM, MARIA RENARD, ERIC LACARDE, CAMILLA, AEON -UNA FIGURA TAN NUEVA COMO MISTERIOSA- Y OTROS TANTOS MÁS QUE TE DARÁN UNA INTENSA LISTA DE LUCHADORES.



Castlevania Judgment, al igual que la versión de Nintendo DS (**Order of Ecclesia**) ya estarán disponibles para estas fechas y son una excelente opción para fin de temporada. Ambas entregas tienen detalles diferentes, no obstante, se complementan y expanden la historia y conocimento de la franquicia . El control para el Wii podrá ser un poco complejo en su inicio, pero conforme vayas progresando en la aventura, ganarás experiencia y te convertirás en todo un cazador de vampiros. Te recomendamos sacarle todo el provecho y conectarte a Internet.






A 22 AÑOS DEL PRIMER CONTACTO, LA CACERÍA CONTINÚA...

A excepción del GameCube, Virtual Boy y Game Boy Color, **Castlevania** ha tenido acción en todas las plataformas de Nintendo.

- El primer juego de **Castlevania** fue desarrollado y publicado por Konami en 1986 para el Famicom Disk System y llevó el nombre **Akumajo Dracula**. Un año más tarde fue adaptado al NES de 8 bits, dándole mayor proyección y convirtiéndose en un clásico para Nintendo.

- **Simon Belmont**, uno de los personajes más emblemáticos de la serie, tuvo una aparición constante en la serie animada **Captain N: The Game Master**, compartiendo créditos con **Mega Man**, **Kid Icarus** e incluso con una representación viviente del Game Boy monocromático; por supuesto, uno de los villanos esporádicos era el sanguinario **Drácula**.

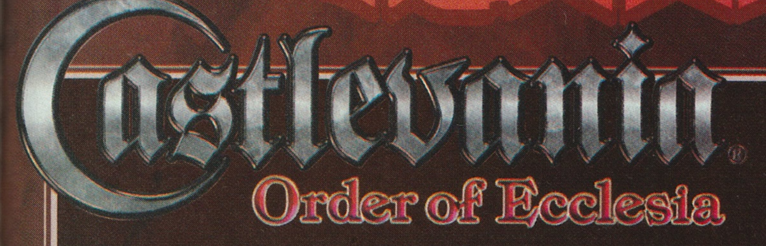
- Tres años atrás, la casa productora de cine, Crystal Sky Pictures, anunciaba que había adquirido los derechos para realizar la adaptación del videojuego a película, contemplando a Paul Anderson para dirigir la cinta, pues su trabajo con la franquicia de **Resident Evil** y **Mortal Kombat** lo puso bajo los reflectores; pero más tarde, él saltó del barco, dejándole el timón a Sylvian White.

- Durante los primeros meses del 2005, la saga de **Castlevania** tuvo su adaptación a los cómics por parte de IDW. Aquí la historia se centraba en **Christopher Belmon**t, a quien pudiste seguir en las historias de Game Boy. Se trató de una serie breve, con cinco números en su haber.

Compañía: **Konami**
Desarrollador: **Konami**
Categoría: **Acción/Aventura**







La acción de Castlevania también se vive en pantalla doble

Sólo la edición de Wii tuvo un cambio en la forma de jugarse, porque en el caso del Nintendo DS, sigue la línea que se ha vuelto popular desde **Circle of the Moon** y claro, ésta se basa en la exitosa fórmula de **Symphony of the Night**. Lógicamente, para esta edición, la gente de Konami ha preparado un nuevo sistema de ataque llamado "Glyph system", el cual te permitirá emplear combinaciones de ataques especiales como un nuevo intento para derrotar a **Drácula** y a su horda de criaturas. Además, los escenarios se expanden a locaciones diferentes que van desde bosques hasta océanos, dándote la oportunidad de explorar fuera del castillo de **Drácula**, pues si recuerdas, en las últimas entregas sólo podías recorrer los pasadizos, habitaciones y calabozos del tétrico castillo. Con esto se retoma un poco el estilo antiguo donde recorrías zonas abiertas con centenares de peligros en la oscuridad.

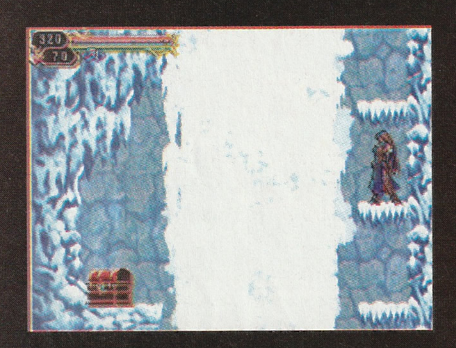
Castlevania Order of Ecclesia fue desarrollado por el legendario productor Koji "Iga" Igarashi, y gracias a las nuevas cualidades de *gameplay*, ellos pretenden marcar un nuevo estándar en lo que se refiere a los juegos tipo *side scrolling*, pues el nuevo sistema de ataque y la combinación de escenarios te dará la sensación de recorrer mundos diferentes en donde la acción no se hará esperar. Armado con los clásicos accesorios, necesitas cruzar los caminos infestados de extrañas criaturas y "no muertos" que han sido resucitados o creados por **Drácula**.





Continuando el legado Belmont

Durante el siglo XV y luego de los acontecimientos vistos en **Symphony of the Night**, la saga continúa con esta nueva entrega para Nintendo DS (cronológicamente), describiendo que en ausencia de la dinastía **Belmont**, se ha formado un grupo conocido como "La Orden de Ecclesia" para combatir la tiranía y horror de Drácula, siendo **Shanoa** una de los representantes más fuertes para soportar esta dura misión. El juego conserva la línea de acción y aventura con elementos de *Role Playing Game*, pues tendrás la posibilidad de activar distintas armas, armaduras y hechizos que son efectivos a mayor o menor escala dependiendo de los enemigos que enfrentes; también se queda la cualidad de incrementar tu nivel, ganando o elevando tu fuerza mediante la eliminación de los secuaces más peligrosos del Conde.



Shanoa utilizará los recién estrenados amuletos Glyph ya sea en sus brazos o en la espalda y los obtendrá al completar ciertos eventos o al eliminar a diversos enemigos. Con ello podrás absorber los poderes y habilidades; por supuesto, todo dependerá de las combinaciones que hagas, pues hay más de cien mezclas que aplican tanto para magia como ataques físicos. En general, son 20 distintas áreas por explorar y dependiendo la ambientación que haya, serán también los elementos o monstruos que encontrarás a tu paso.

Conéctate con el mundo

De igual forma que en **Judgment**, aquí cuentas con la opción Wi-Fi de Nintendo (siempre y cuando tengas conexión inalámbrica en tu casa); dentro de esta opción podrás elegir entre jugar uno contra uno para retar a tus cuates o intercambiar ítems y equipo que hayas encontrado mientras explorabas los escenarios. Además, interactúa con la versión de Wii para activar algunos elementos adicionales, así que, como puedes ver, la gente de Konami en esta ocasión sí se lució con la conectividad para **Castlevania**. Por otro lado, dependiendo de tu desempeño en el juego y las decisiones que tomes, será el final que obtengas, agregando mayor valor al *replay value*, tendrás que explorar muy bien cada rincón del juego para encontrar todos los ítems y derrotar a los enemigos que se aproximen; recuerda que todo esfuerzo será recompensado, y si logras el 100% del juego, tendrás el mejor de los finales.







Drácula visto desde distintos horizontes

Vlad Tapes

Tapes o **"El Empalador"**, como se le reconoció posteriormente, fue un príncipe rumano que vivió en Transilvania durante el siglo XV y gozaba de las batallas en campo, así como de torturar a su enemigo con técnicas sumamente crueles. Fue uno de los tres hijos de *Vlad Dracul* (que significa demonio), de allí la derivación del nombre a **Drácula** que posteriormente fuera llevado a la literatura y ficción.

Bram Stoker

Abraham Stoker fue un escritor irlandés que vio su máximo alcance cuando creó una aportación a la literatura gótica, **Drácula**. Una novela que mostraba a un vampiro con las características que conocemos hasta hoy en día. Con sus colmillos largos y afilados extraía la sangre de sus presas humanas, aterrorizando a los poblados aledaños a su castillo en **Transilvania**. Sus letras han inspirado a miles de personas para crear una sociedad que vive bajo las reglas y régimen del vampirismo, y ha sido base para diversos videojuegos, películas y novelas.

Conde Pátula

Cuando la Luna estuvo en la octava casa de Acuario, un simpático accidente ocurrió pues el conjuro para regresar a la vida al Pato Vampiro falló al incluir salsa de tomate. Así nació el **Conde Pátula**, un vampiro vegetariano que se pasa la vida buscando aventuras y tratando de salir de su sombrío castillo en **Transilvania**. Mientras que **Igor**, su mayordomo, lo trata de volver tan sádico como sus antepasados; la **"Nana"** lo cuida y protege de todos los peligros... incluidos **Von Patoven**. Es, evidentemente, una parodia a la literatura de **Stoker.**



MASTER

Order of Ecclesia es un gran juego, lleva todo el sello de Igarashi: grandes ambientes, jefes descomunales y un reto excelente; no cabe duda que el DS esideal para estas entregas, ya que como comento en mi opinión de **Judgment**, la serie se ha ido gastando, sobre todo en consolas caseras, donde parece una fusión de otros juegos antes que un **Castlevania** como todos quisiéramos. Esperemos que siguiendo el ejemplo de Capcom, pronto veamos algo similar.



CROW

Se podría decir que esta nueva entrega de **Castlevania** es la maduración de las pasadas, pues además de contar con un *gameplay* mejorado, se incluyen nuevos elementos de juego que te llevarán a pasar horas recorriendo el castillo y sus alrededores. Además, las opciones de conectividad son realmente impresionantes tanto en el Wii como en el NDS, ya que no sólo peleas contra otro adversario en Wi-Fi, sino que también puedes intercambiar objetos del juego para incrementar las opciones.



PANTEÓN

Soy un gran fan de esta saga inmortal; pero así como le tiro pedradas a **Zelda** o a **Pokémon**, también lo haré aquí. Seamos sinceros, estamos jugando exactamente lo mismo desde hace años; este juego no es más que un "**Symphony of the Night** *Reloaded*"; se puede resumir de esta forma: algún héroe, sea **Belmont** o no, tiene que entrar al castillo, explorar cuartos hasta encontrar los ítems para poder avanzar y llegar al final para derrotar a su más terrible enemigo.

ÚLTIMA PÁGINA

AÑO NUEVO, TÍTULOS NUEVOS. EN ENERO, NO TE PIERDAS...

Así de rápido se nos va otro año y claro, se pasó rápido porque mes a mes tuvimos juegos realmente interesantes para ambas plataformas, además de los anuncios que hizo recientemente Nintendo sobre la línea que estará lista para el 2009. Esperemos que la gran mayoría de esos títulos llegue a América, pues, por ejemplo, hace mucho tiempo que no cuenta con un **Street Fighter** para las consolas caseras (de Nintendo) y ahora con **Tatsunoko VS Capcom**, no sólo veremos a los peleadores callejeros, sino también a los iconos más importantes de la de Capcom. Y esto es sólo el comienzo de las maravillas que nos traerá el 2009, así que mantente pendiente de nuestras próximas ediciones. ¡Hasta entonces!

Quantum of Solace The Game (Wii)

Esta nueva entrega en la historia de **James Bond** marca la primera ocasión que se tiene una secuela directa, pues continúa la línea temporal de **Casino Royale**. La franquicia en videojuego de **James Bond** ha pasado por varias compañías, pero ya es turno de Activision para demostrar su capacidad en los juegos de combate intenso que ya ha probado con su serie **Call of Duty** y de la cual, por cierto, se ha tomado el motor gráfico para realizar este título. El juego combina perspectivas en tercera y primera persona, dependiendo de las acciones que realices en el momento.



Spider-Man Web of Shadows (Wii)

Activision sigue ofreciéndonos historias del amigable vecino, el Hombre Araña. Con Web of Shadows retomaremos la rivalidad entre Spider-Man y Venom; este último ha encontrado la forma de clonarse e infectar a los civiles con partes del simbiote, creando un caos en Nueva York; asimismo, una porción de la criatura se adhiere a Spider-Man, regresándole su traje negro que aún es inestable. Nuestro héroe deberá encontrar la forma de vencer al simbiote, así como a otros enemigos que se sumarán al combate, claro, también lo apoyarán más héroes de Marvel en una intensa aventura tridimensional con escenarios a escala.

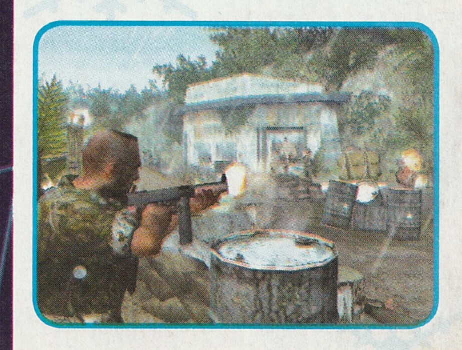
MySims Kingdom (Wii)

Ahora tu panorama cambiará, pues no te concentrarás en un remoto poblado para conseguir turistas, sino que estarás al lado del rey **Roland** para ayudarle a revitalizar su reino. Tendrás un extenso territorio para recorrer y conocer gente nueva que pronto se convertirán en tus vecinos y amigos. Además, tendrás el control de cómo se verá tanto el escenario como la vestimenta, gracias a la enorme opción de personalización que te será útil para que cada **Sim** luzca diferente y acorde con las ocasiones. **MySims Kingdom** es un nuevo juego de simulación de vida que al igual que **Animal Crossing**, te mantendrá ocupado en un fantástico mundo virtual.



Call of Duty World at War (Wii)

Con este serían tres títulos por parte de Activision que te presentaríamos en enero, siendo este último uno de los más prometedores por parte de la compañía. Se trata de la quinta entrega de **Call of Duty**, luego de que la cuarta no llegara al Wii (sólo en el NDS); se han hecho los arreglos necesarios para que World at War sí esté presente en la consola casera de Nintendo, manteniendo un aspecto gráfico de primer nivel, así como detalles sonoros e históricos que lo harán una de las mejores experiencias de juego en cuanto a juegos de guerra se refiere. Además de la campaña de historia, tendrás diversos modos *multiplayer* para competir con todo el mundo.



kualke
www.kualke.com

Sorpréndete en nuestro portal WAP, envía KUALKE al 927

$0.85 IVA inc. Aplican tarifas de transporte



ISLAND QUEST

*Requiere 2 mensajes

Comienza la búsqueda del tesoro escondido. Enfréntate a las amenazas de la jungla perdida llena de trampas.

$23* IVA inc.

Envía JUEGO58 ISLA al 55155

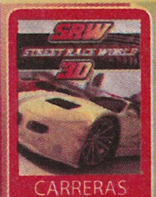


Juegos Premium 55155

La mejor diversión junto a los mejores gráficos 3D

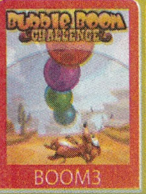
Requiere 2 mensajes — $23 IVA inc.

Envía un mensaje al 55155 con el texto JUEGO58 (espacio) y la REFERENCIA del JUEGO que deseas. Ejemplo: JUEGO58 CARRERAS

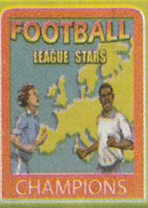

CARRERAS

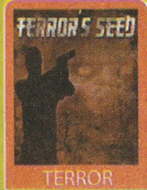

NINJA2

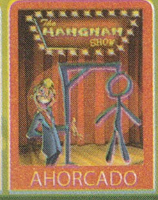

ALEXA2


BOOM3


BOLICHE


CHAMPIONS


TERROR


AHORCADO


PINBALL

Imágenes a color 33133

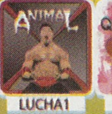
Las mejores imágenes para tu celular.

$15* IVA inc.

Envía FOTO58 (espacio) la CLAVE de la imagen (espacio) y las 3 primeras letras de la marca de tu CELULAR al 33133. Ejemplo para Nokia: FOTO58 MANGA1 NOK












MANGA1, LUCHA, EMO2, NEON10, UFO36, LUCHA1, EMO23, UFO37, KALA, LUCHA5, EMO14, UFO35, MANGA18, LUCHA3






















EMO20, MANGA4, LUCHA8, EMO9, MANGA24, EMO, DRAGON11, MANGA20, ARDILLA01, EMO4, SANTA1, NAVIDAD03, NPERRO, NIEVE02

FotonomBres 69169

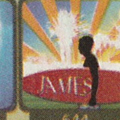
Ponle tu nombre a tu imagen favorita!!!

$15* IVA inc.

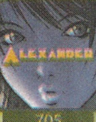
Envía NOMBRECOLOR58 (espacio) tu nombre junto a la CLAVE (espacio) y las 3 primeras letras de la marca de tu CELULAR al 69169. Ejemplo para Nokia: NOMBRECOLOR58 JAMES665 NOK













665, 534, 532, 515, 644, 651, 682, 705, 692, 769, 18, 59

Animaciones 33133

$15* IVA inc.

Envía ANIMA58 (espacio) la CLAVE (espacio) y las 3 primeras letras de la marca de tu CELULAR al 33133. Ejemplo para Nokia: ANIMA58 BAT1 NOK




BAT1, MANGA2, MIRADA2, NEON8, NAVIPOP, ROCK







NAVIROCK, SPIDEI, CAT2, DARK1, PERRITO, MATRIX

SoniDos Reales 33133

$15* IVA inc.

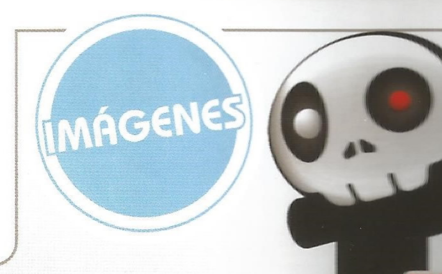
Envía un mensaje al 33133 con el texto CLIP58 (espacio) la CLAVE del sonido (espacio) y las 3 primeras letras de la marca de tu CEL. Ejemplo para Nokia: CLIP58 ALLORONA NOK

Descripción del sonido real	Clave
Ayyy mis hijos, donde están mis hijos...	allorona
Tengo miedo, tengo mieeeo, teeengo miedo...	amiedo
Siente como vibra el celular en la bolsa...	ardillae
Si sientes que tu celular comienza pronto...	ardillaf
Yooo soy el que está hablando y te pido...	ardillaf2
Eran las 3 de la tarde y el celular...	ardillafa
Te voy a llamar, de día, te voy a llamar...	ardillai
Ardillaaa, contestame que estoy llamandooo...	ardillaj
Pero me vas a contestar, cuando veas mis...	ardillak
La ardillita loca quiere contestar, hey!	ardillal
De pronto RING, la ardilla del bikini azul...	ardillalu
Verás que con el tiempo me vas a contestar.	ardillam
Ardilla Salvaje salvaje sy yo, ardilla salvaje...	ardillas
Estas en mi poder. - No mejor te canto...	bmiedo
Ardilla cantan cumpleanos. Feliz feliz...	cumple



Amorcito corazón yo tengo tentación...	pepe1
Ayyy, ayyy, ya no me pegues... Pepe	pepe2
Ya oistes Pepe? Ahí viene la llorona...	pepe3
Ahora sí mi chorreada, déjese venir...	pepe4
Me tienes que contestar, el cel 'ta sonando...	pepe5
Cada que me marca a mi, mi cel suena...	pepe6
Hablando de nueces y traiciones...	pepe7
Ayyy mis hijos, donde están mis hijos...	allorona
Tengo miedo, tengo miedo...	amiedo
Siente como vibra el celular y lo buscas...	ardillae
Si sientes que tu celular comienza...	ardillaf
Yo soy el que está hablando y te digo...	ardillaf2
Ardilla Faytelzon. Eran las 3 de la tarde...	ardillafa





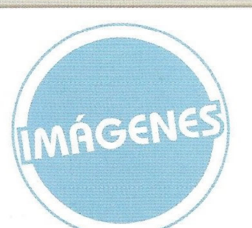


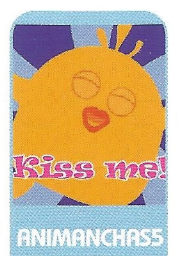
Envía: CNFOTO +"clave" al 25050 Ejemplo: CNFOTOCYB2 al 25050

 CYB70
 CYB16
 CYB59
 CYB1
 CYB7

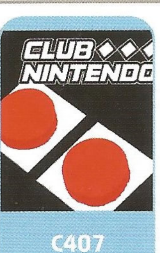
 CYB17

 CYB73
 CYB19
 CYB21
 CYB71
 CYB61
 CYB43





ANIMANCHAS5



C407

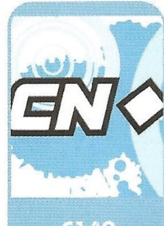


ANIMANCHAS1

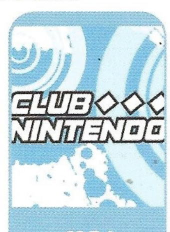

Envía: CNFOTO +"clave" al 25050
Ejemplo: CNFOTOANIMANCHAS1 al 25050



C410

C140



C90



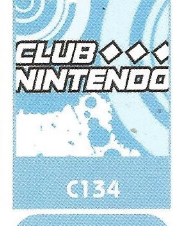
C134



C132



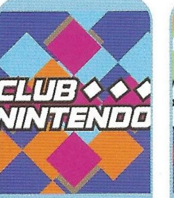
C195



C160

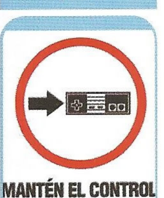


C176





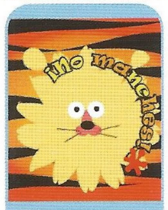

C256



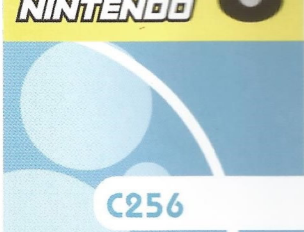
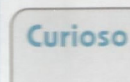
C177

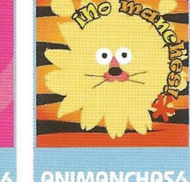

C182


ANIMANCHAS6



ANIMANCHAS6

Tips de la revista

¿Quieres conocer lo último en tips y ser un mejor jugador cada día?

Envía CNNIN al 35355

Bromas

¿Estás aburrido y quieres diversión? Ríete a carcajadas.

Envía CNBROMAS al 35355

Destreza

Recibe y contesta preguntas de destreza mental.

Envía CNDESTREZA al 35355

Trabalenguas

¿Estás dispuesto a repetirlos? Practica y reta a tus amigos.

Envía CNTRABA al 35355

Poemas

Recibe los poemas más románticos para conquistar.

Envía CNPOEMA al 35355

Preguntas

Recibe preguntas y respuestas que seguro te sorprenderán.

Envía CNPREGUNTAS al 35355

Chistes

Alégrate y alégrale el día a alguien más... ¡Te morirás de risa!.

Envía CNCHISTE al 35355

Curioso

¿Eres de esas personas que quieren comprobar sus conocimientos?

Envía CNCURIOSO al 35355

RECUERDA NO DEJAR ESPACIOS EN TU MENSAJE